

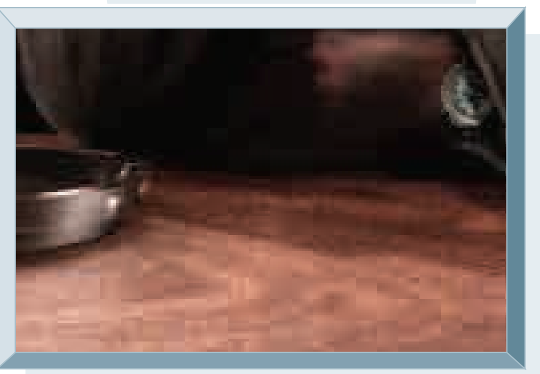
2/2003
11. Jahrgang / Ausgabe 112
Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60
€ 3,35
Gamecube
Xbox
Playstation 2
GBA
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
Auf zu neuen Ufern
ZELDA
Genial: Links furioses Gamecube-Abenteuer in allen Details
AUS FÜR IMPORTE?
Verschärfter Jugendschutz: Was sich in diesem Jahr für NTSC-Fans ändert
SUDEKI
Fantastisch: Action-Rollenspiel mit Edel-Optik für die Xbox
Bonus: Xbox-DVD im Heft!
Kompromisslose Spieletests
94% Metroid Prime
81% Rygar
63% The Getaway
86% Sly Raccoon
85% Ape Escape 2
74% Shinobi
TOMB RAIDER
the angel of darkness
Gespielt: Laras geheimnisvolles PS2-Debüt
Sexy DOAX-KALENDER im Heft!
4 198044 103354 02


92% „GANZ KLAR DAS BESTE TRENDSPORTSPIEL DERZEIT.
ES SPIELT SICH EINFACH GRANDIOS." GAMEPRO 01/2003
91% „AN TONY
DIE SPITZE DES
92% „COMEBACK DES JAHRES!
REKORDHALTER. VERT-MESSIAS.
SKATEBOARD-BOTSCHAFTER." PLAY 12/2002
PlayStation 2
Kompatibel mit der PlayStation®- und PlayStation®2-Konsole.
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
NEVERSOFT
Vicarious Visions
© 1999-2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Activision O2, Pro Skater und Sports Revolution sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwicklung der PlayStation 2-, Xbox- und GameCube-Version durch Neversoft Entertainment, Inc. Entwicklung der PlayStation- und Game Boy Advance-Version durch Vicarious Visions, Inc. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



90% „DAS DICKE PAKET AN AUFGABEN, ZAHLREICHE NEUERUNGEN UND FARBENFROHER OPTIK MACHT AUCH DEN VIERTEN TEIL ZUM PFLICHTKAUF." PLAYERS 01/2003
90% „SCHNELL, SPEKTAKULÄR UND EINFACH GENIAL. SKATEN WIE IM HIMMEL!" OPM2 01/2003
91% „FUNSPORT AM RANDE DER PERFEKTION." BIGN 12/2002
91% „DER GENRETHRON STEHT BIS AUF WEITERES BEI TONY HAWK 4!" MANIAC 01/2003
WK KOMMT KEINER RAN ... NDSPORT-GENRES!" PLAYZONE 01/2003
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
activision02.com





"The Getaway"
(Sony, 2002)

SPANNENDE ZEITEN

Die alkoholschwangere Silvester-Sentimentalität ist gerade verflogen, das neue Jahr angebrochen, dem abgeschworenen Laster ein letztes Mal gefröhnt – Zeit auch für uns, mit dem Jahr 2002 abzuschließen und kurz Rückschau auf zwölf wilde Videospiel-Monate zu halten. Was für Multiformat-Fans eher langweilig begann (PS2 und GBA beherrschten neben ein paar mäßig wichtigen PSone- und Dreamcast-Restbeständen den PAL-Testteil der vergangenen Januar-Ausgabe), entwickelte sich zu einem der spannendsten, fruchtbarsten, aber auch chaotischsten Jahrgänge der Konsolenhistorie. Vor allem Microsofts zunächst naives und unkoordiniertes, anschließend aggressives Auftreten wirbelte den Markt durch und sorgte für einen noch nie gesehenen Preisverfall bei Next-Generation-Systemen. Ob die irrsinnige Bundle-Politik zum Jahresende indes wirklich das Konsolenspiel wieder in Richtung Massenvergnügen stoßen konnte, oder nur zur kompletten Verwirrung und gesteigertem Desinteresse der Kunden geführt hat, bleibt abzuwarten.

Abzuwarten auch, ob das Konsumverhalten der zukunftsängstlichen deutschen Bevölkerung sich in diesem Jahr normalisiert und wir wieder zu der Spielemacht aufsteigen, die wir waren und sein könnten. Denn obwohl 2002 ein aberwitziges Aufgebot von veröffentlichten Titeln, zwei neue Konsolen und günstige Hardware-Preise mit sich brachte, lief das Geschäft mit der interaktiven Unterhaltung mehr als mau – während in Großbritannien der Konsum von Spielen zum Alltagsleben gehört und die Hersteller entsprechend Kasse machen, lässt deutsche Apathie und öffentliches Unverständnis unseren Markt in seiner Bedeutung hinter Frankreich, bald auch Spanien rutschen. Egal kann uns dieser Umstand nicht sein, denn nur, wo Absatzchancen bestehen, engagieren sich die Firmen auch – die Macht einheimischer Publisher-Töchter könnte ebenso sinken wie die Zahl neuveröffentlichter Spiele. Besonders bei der bestehenden und kommenden Importproblematik (siehe Seite 32) wäre dies ein kleines Debakel für passionierte Spieler.

Doch wir wollen nicht schwarz malen – es gibt genug Gründe, sich auf 2003 zu freuen: Ein paar davon ("Zelda", "Metroid", "Sudeki", "Tomb Raider") findet Ihr in dieser Ausgabe, unzählige mehr werden die nächsten Monate bringen. Und damit Euer Jahr auch zwischen den Veröffentlichungsterminen der MAN!AC von aufreizenden Videospielhelden begleitet wird, gibt's diese Ausgabe ein ganz besonderes Goodie: In der Mitte des Heftes findet Ihr einen exklusiven "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball"-Kalender. Immer noch nicht genug, um Euch in positive Stimmung zu versetzen? Gut, dann legen wir halt noch eine DVD mit reichlich Xbox-Inhalten (Seite 27) oben drauf. Ein verspieltes Jahr wünschen Euch Eure MAN!ACs!

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 7. Februar 2003. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Kauf von Importspielen wird in diesem Jahr wegen neuer Gesetzgebung und Druck der Hersteller wohl noch problematischer und kostenintensiver:

Wie steht Ihr zum Thema Import? Wollt Ihr weiterhin NTSC-Versionen kaufen oder seid Ihr an ausländischem Spielefutter sowieso nicht interessiert?

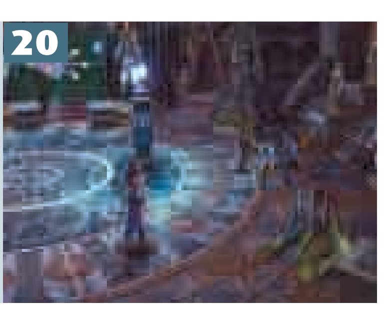
MAN!AC-MEINUNG NR. 4

- (A) Frechheit. Ich will auf meine Importe nicht verzichten!
- (B) Jeder soll die Version spielen dürfen, die er für richtig hält.
- (C) Egal. Import-Konsolen oder -Spiele interessieren mich nicht.

Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA

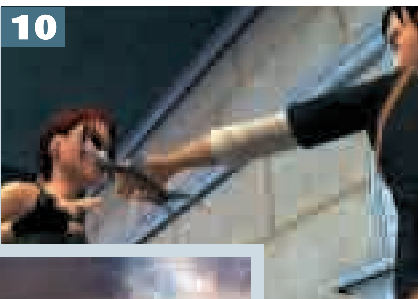
INHALT



20 Ex-Priesterin Yuna auf den Spuren Lara Crofts: Squares Edel-Spinoff **Final Fantasy X-2** verspricht ungewöhnliche RPG-Kost.



18 Next-Generation-Horror: In unserem großen **Resident Evil**-Rundumschlag erfahrt Ihr alle wichtigen Details zu den kommenden Episoden auf PS2 und Gamecube.



10 Sie ist nicht allein: Mit wem Lara Croft in **Tomb Raider: The Angel of Darkness** unterwegs ist, erfahrt Ihr im MAN!AC-Preview.



16 Futuristische Ballleraction 'Made in Germany': Wir haben die vielversprechende Xbox-SciFi-Ballade **Yager** angezockt.



8 Triumphale 128-Bit-Rückkehr oder lauwarmes Comic-Abenteuer? Nintendos neueste **Legend of Zelda**-Episode auf dem Prüfstand.

PREVIEWS

AKTUELL

FEATURES

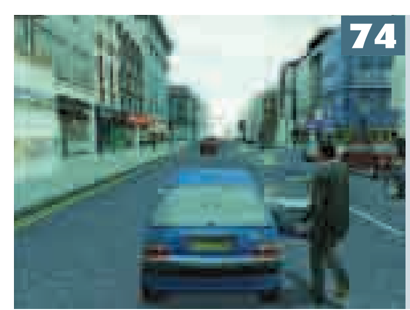
SERVICE

RUBRIKEN

PAL-TESTS

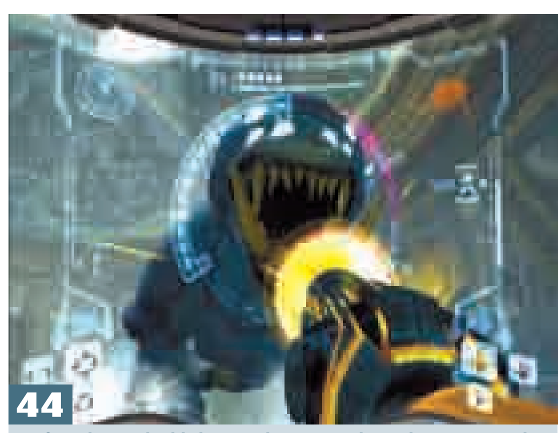
IMPORT-TESTS


70 Launiger Hüpfspiel-Nachschub für PS2-Zocker: Kann der diebische Waschbär von Sly Raccoon den starken E3-Eindruck bestätigen?


74 Knapp vier Jahre und acht Millionen Euro später: Sonys Krimi-Epos The Getaway stellt sich dem kritischen MAN!AC-Test.


80 Die Affen sind los: Sony lässt mit dem japanophilen Jump'n'Run Ape Escape 2 die Dual Shocks glühen.

88 Wieviel besser ist's mit Xbox Live? Der Online-Nachtest von Unreal Championship.


44 Heißersehnt und schlicht genial: Die amerikanischen Retro Studios liefern mit Metroid Prime ein Meisterwerk der Videospielkunst ab.

The Legend of Zelda

Die Legende lebt: Im Nintendo-Hauptquartier nahmen wir Links comichaftes Cube-Abenteuer genauer unter die Lupe.



NGC Gut abgekupfert: Die flexible C-Stick-Kamera erinnert ans Cube-"Mario".

NGC Jetzt wissen wir, woher Link sein Outfit hat: Links Großmutter händigt ihm die grüne Kutte aus, seine Schwester schenkt ihm ein Fernrohr.

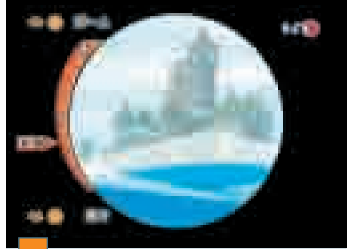
Während der ungewohnte Cel-Shade-Look von BigNs Fantasy-Maskottchen die westliche Fan-Gemeinde nach wie vor in zwei Lager teilt, herrscht im Fernen Osten nahezu einheitliche Begeisterung für des Action-Adventure-Kaisers neue Kleider. Seit Monaten verteidigt der 128-Bit-Elfe dort die Spitzenplätze diverser Fachmagazin- und Internet-'Most Wanted'-Listen gegen die systemübergreifende Videospielkonkurrenz. Mit der herbeigesehnten Veröffentlichung am 13. Dezember letzten Jahres hatte das Warten zumindest für japanische Cube-Besitzer ein Ende. Hunderttausende Käufer durften sich mittlerweile davon überzeugen, dass "The Legend of Zelda: The Wind Waker" an ruhmreiche 8-, 16- und 64-Bit-Zeiten anknüpfen kann. Für alle Link-Anhänger, die sich noch bis zum Erscheinen der PAL-Version gedulden müssen, hat MAN!AC das Comic-Epos in Nintendos europäischer Hauptniederlassung im bayerischen Großostheim schon mal angezockt.

Geburt einer Legende

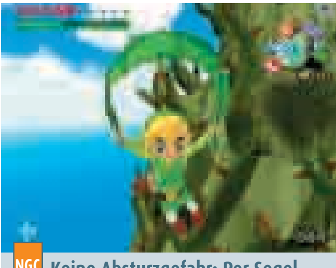
Auffälligstes Merkmal der jüngsten "Zelda"-Episode dürfte neben dem etwas gewöhnungsbedürftigen Cartoon-Look wohl die deutlich Story-lastigere Inszenierung sein: Wurde Miyamotos spitzohriger Krieger bei seinen bisherigen Einsätzen meist recht unvorbereitet mitten ins Abenteuer gestoßen und ohne großartige Dramaturgie von Dungeon zu Dungeon gehetzt, erlebt Ihr auf dem Cube nun die Anfänge des beliebten Fantasy-Heldens. Mitsamt seiner Großmutter und jüngeren Schwester auf einer beschaulichen Insel lebend, hatte der junge Elfe – von gelegentlichen Trainingseinheiten beim örtlichen Waffenmeister oder kleinen Expeditionen über das Eiland einmal abgesehen – mit echten Abenteuern bislang wenig an der Zipfelmütze. Doch dann findet der geruhsame Müßiggang ein jähes Ende: Verfolgt von einem hölzernen Piratenschiff flattert ein gigantischer Vogel über das Palmenidyll – in seinen Krallen ein bewusstloses Mädchen. Mit gezielten Steinwürfen vom Deckkatapult zwingen die Freibeuter das Ungetüm schließlich, seine menschliche Beute fallen zu lassen. Unsanft aber lebendig landet die unbekannte Schöne in einem Wald in der Nähe von Links Heimatdorf. Klar, dass sich der tapfere Nachwuchsheroe nicht lange bitten lässt und der Fremden zu Hilfe eilt. Doch kaum befindet sich die Comic-Blondine, welche sich als Mitglied der Freibeuterbande herausstellt, in Sicherheit,



NGC Nie wieder Verlaufen: Via Digi-Kreuz könnt Ihr Dungeon-Karten in verschiedenen Detailstufen umschalten; findet Ihr den Kompass, werden auch Schatzkisten markiert.



NGC Spionagespaß: Das stufenlos zoombare Fernrohr leistet gute Dienste.



NGC Keine Absturzgefahr: Per Segelblatt schwebt Link sanft gen Boden.





NGC Adieu Heimat: Mit einer Träne im Knopfloch bricht LInk zu seinem Abenteuer auf – die ausgefeilte Mimik verpasst dem Helden mehr Charme als je zuvor.

droht neues Ungemach: Auf der Suche nach seiner verlorenen Beute kehrt der monströse Flattermann zurück, krallt sich Links Schwester und fliegt unaufhaltsam von dannen. Wie Ihr wenig später von den mittlerweile angedockten Seeräubern erfahrt, scheint das Federvieh im Namen eines unbekannten Unholds mit der Entführung spitzohriger Mädchen beauftragt zu sein. Folglich bleibt Link keine andere Wahl. Um seine Schwester zu retten und hinter das Geheimnis der mysteriösen Machenschaften zu kommen, begibt sich der wagemutige Wicht gemeinsam mit den Piraten auf Verfolgungsfahrt.

Ein Seefahrt die ist lustig

Wind und Wasser sind dann auch die beiden Schlüsselelemente der jüngsten "Zelda"-Episode. Wart Ihr in den Vorgängern meist mit der Erforschung eines komplexen, zusammenhängenden Festlands beschäftigt, stehen nun Seereisen von Insel zu Insel im Vordergrund. An Bord eines sprechenden Ein-Mann-Drachenboots (Eure just begonnene Zusammenarbeit mit den Freibeutern wird durch widrige Umstände nämlich schnell wieder unterbrochen) schippert Link durch die unbekannte Welt. Nicht nur der plappernde Holzkahn, auch eine Art magischer Dirigentenstab leisten dabei wertvolle Dienste. Mit letzterem beschwört Ihr nämlich die Kräfte des Windes. Habt Ihr die passende Melodie gelernt (die Ocarina der beiden N64-Vorläufer lässt grüßen), befehlt Ihr den Lüften in einer Bemani-artigen Sequenz, in Eure Wunschrichtung zu blasen – nun schnell die Segel gesetzt und los geht's in unbekannte Weiten.

Kerkerexperte

Auch wenn Link auf Cube mehr Seeluft als je zuvor schnuppert, müssen eingefleischte Fans keine Abkehr von bewährten "Zelda"-Traditionen befürchten: Taktische Lock-On-Schlachten, knackschwere Knobel-Kerker, unzählige Geheimnisse und eine Vielzahl nützlicher Ausrüstungsgegenstände bilden auch in 128-Bit-Zeiten das Gerüst für ein epochales Abenteuer. Bereits die Steuerung weckt angenehme Erinnerungen: Sowohl die Autosprung-Funktion der N64-Generation als auch die frei belegbaren Item-Tasten (diesmal X, Y und Z) wurden übernommen. "Super Mario Sunshine" stand bei der Kameraführung Pate: Wahlweise aktiviert Ihr die automatische Verfolgerperspektive oder rotiert und zoomt die Ansicht – sofern keine Polygonbauten im Weg stehen – frei um Euren Helden. Spielerisch begibt sich Link zudem verstärkt auf topmoderne 'Stealth'-Pfade: Per Knopfdruck robbt das Langohr durch enge Felsschächte, drückt sich vorsichtig an Deckungbietenden Wänden entlang oder schleicht im Innern eines Eichenfasses vorsichtig hinter dem Rücken übermächtiger Feinde vorbei. Natürlich stellen die japanischen Entwickler unter der Federführung von Shigeru Miyamoto Link auch einige neue, materielle Hilfsmittel zu Seite: Ein reißfestes grünes Fallschirmblatt etwa lässt Euren Recken gefahrlos aus großen Höhen zu Boden segeln. Zudem hat der blonde Elf sein Herz für Tiere entdeckt. Mit verschiedenen Futtermitteln macht Ihr Euch die Vie-

▪ ▪ ▪ Mehr Spiel fürs Geld ▪ ▪ ▪

Import-Fans erwartet eine dicke Überraschung

An Links kommendem Cube-Einsatz dürfte kein Action-Adventure-Fan vorbei kommen – zumindest was den japanischen und US-amerikanischen Raum angeht. Dort nämlich spendiert BigN allen Vorbestellern des Epos' eine zusätzliche Mini-DVD mit Links legendärem N64-Debüt "Ocarina of Time" samt dessen 64DD-Update "Ura Zelda". Letzteres erschien seinerzeit nur im fernen Osten für Nintendos glücklosen Wechselspeicher. Neben einem deutlich härteren Schwierigkeitsgrad bietet das rare Juwel auch einen veränderten Rätselaufbau und ist somit selbst für abgebrühte "Zelda"-Profis eine echte Herausforderung. Fürs Cube-Comeback haben Miyamotos Mannen zwar auf eine technische Generalüberholung verzichtet, dafür wirkt das Fantasy-Doppel dank höherer Auflösung optisch deutlich sauberer als noch zu 'schwammigen' Modul-Zeiten. Ob europäische Zocker ebenfalls in den Genuss der N64-Klassiker kommen, ist noch nicht bekannt, wir MAN!ACs halten eine positive Entscheidung aufgrund des geringen Lokalisationsaufwands jedenfalls für äußerst wahrscheinlich.

Optisch beschränkt sich "Ocarina of Time" auf eine höhere Auflösung.

Der N64-Klassiker samt "Ura"-Variante wird auf eine Mini-DVD gequetscht.



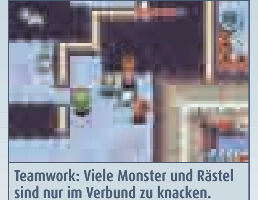


NGC Immer schön im Rhythmus bleiben: Die Bemani-ähnlichen Musikeinlagen zum Ändern der Windrichtungen bestreitet Ihr via C-Stick.

Heldentaten im Hosentaschenformat

Links GBA-Einsatz lockt mit zwei Abenteuern auf einem Modul

Wer sich die Wartezeit bis zum Erscheinen von Links Cube-Abenteuer versüßen möchte und einen Game Boy Advance sein Eigen nennt, darf jubeln: Mit "Legend of Zelda: A Link to the Past" zaubert Nintendo nicht nur eine originalgetreue Konvertierung des SNES-Klassikers auf LC-Displays, auf dem Mini-Modul befindet sich mit "Four Swords" auch noch eine brandneue Multiplayer-Episode. Bis zu vier Links ziehen gleichzeitig durch zufallsgenerierte Kerkeranlagen, vermöbeln gemeinsam garstige Monster und lösen im Kollektiv knackige Rätsel. Das Beste daran: In munterer Mehrspielerrunde schaltet Ihr geheime Dungeons und Sub-Quests fürs Solo-Abenteuer frei. In den USA schon erschienen, erntete das Action-Adventure-Doppel Höchstwertungen. Wann hiesige Zocker im Quartett auf GBA-Expedition gehen dürfen, ist noch nicht raus.



Teamwork: Viele Monster und Rästel sind nur im Verbund zu knacken.

Alles beim alten: Das SNES-"Zelda" erlebt eine optische 1:1-Wiedergeburt.



NGC Mit einem sprechenden Segelboot bricht Link in unbekannte Weiten auf.

NGC Auf der zu Beginn noch leeren Weltkarte gibt es vieles zu entdecken.

cher zu Nutze: Streut Ihr z.B herumwuselnden Ratten ein paar Bohnen hin, lassen Euch die bissigen Biester in Ruhe. Kleine Vögel hingegen sind ganz versessen auf eine Art magischer Birne: Bietet Ihr einem geflügelten Freund die Frucht an, dürft Ihr zeitweise die Kontrolle über das Federvieh übernehmen und in zuvor unerreichbaren Arealen nach verborgenen 'Rupees', dem klassischen Serien-Zahlungsmittel, Ausschau halten.

Ein Hit wird kommen

Bewährte Tugenden, eine frische Inszenierung und genügend inhaltliche Innovationen um 'Nur ein Sequel'-Vorwürfe zu entkräften – vom ersten Eindruck her steht uns mit Links aktuellem Abenteuer wieder einmal Action-Adventure-Kost vom allerfeinsten ins Haus. Nach eingehendem Probezocken möchten wir MAN!ACs auch den ungewohnten Grafik-Stil nicht mehr missen: Zwar wirken einige Hintergrundtexturen recht schlicht, dafür überzeugen sämtliche Figuren mit Animationsreichtum und Bewegungsabläufen, die einem Disney-Streifen würdig wären. Allein der Hauptheld versprüht durch sein ebenso komplexes wie wirkungsvolles Minenspiel mehr Charme und Persönlichkeit als alle Bitmap- und Polygon-Links zuvor. Ob auch europäische Fans in den Genuss der Extra-DVD (siehe Kasten) kommen werden, ist momentan leider noch ebenso unklar wie der endgültige deutsche Titel sowie der Veröffentlichungstermin. *cg*

Legend of Zelda



Gamecube

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2. Quartal 2003

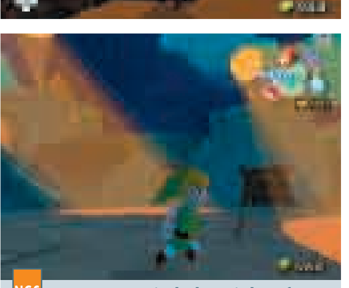
Nach intensivem Probezocken sind wir sicher: Links Cube-Debüt wird nahtlos an ruhmreiche N64-Tage anknüpfen – dank Comic-Inszenierung lebendiger denn je.

Xbox-Alternative

Nach dem Wechsel zu Microsoft erscheint Rares bizarres Monsterabenteuer um Flügelfee **Kameo** nun exklusiv für die Xbox.

Playstation 2

Lara bleibt Sony treu: Im Frühjahr erfahren wir, ob das erste PS2-**Tomb Raider** an glorreiche 16-Bit-Zeiten anknüpfen kann.



NGC Gegen XXL-Feinde hat Link anfangs nur mit 'Stealth'-Technik eine Chance.

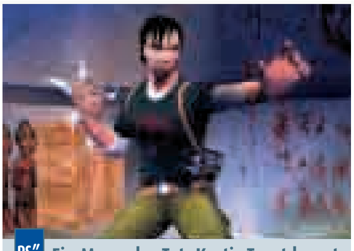


NGC Das gelungene Lock-On-Kampfsystem der 3D-Vorgänger wurde beibehalten – neue Fechtmanöver wie ein flinker Ausfallschritt versprechen mehr Tiefgang.

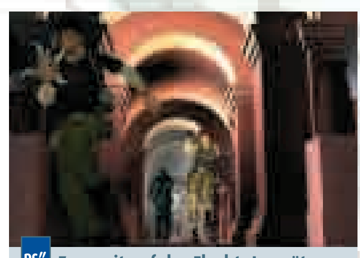

Night vision
engine
track
Demnächst für PlayStation 2 . . .
mysql> select * from slogan;
Empty set (0.00 sec)
mysql> select * from slogan;
| sloganid | slogan |
| 1 | it's what's |
1 row in set (0.00 sec)
mysql>
ssh
Tom Clancy's
SPLINTER CELL™
www.splintercell.com
XBox Screenshots
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
PC CD-ROM
XBOX
Ubi Soft

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Gut Ding will Weile haben: Lara gibt erst im Frühjahr ihr PS2-Debüt – wir sagen Euch schon jetzt, was Ihr wissen müsst.



PS" Ein Mann der Tat: Kurtis Trent kennt sich mit Wurfwaffen aus.



PS" Zu zweit auf der Flucht: In späteren Levels steuert Ihr auch Laras Kumpel.

Wenn die "Tomb Raider"-Macher neue Details zu "The Angel of Darkness" – dem PS2-Einstand ihrer Kult-Heroine – verraten, ist MAN!AC dabei. Wie angekündigt präsentiert sich Lara in "The Angel of Darkness" nicht mehr als nassforsche Abenteurerin: Wie sie nach dem vierten Teil aus der Pyramide fliehen konnte, bleibt zwar (noch) ungeklärt, doch die Geschehnisse haben Spuren hinterlassen – die Heldin kommt nun spürbar düsterer daher. Kein Wunder, denn das Schicksal spielt ihr diesmal übel mit und macht sie statt zur Jägerin zur Gejagten: Dunkle Mächte wollen sie aus dem Weg schaffen und hängen ihr deshalb den Mord an ihrem Ex-Mentor Werner von Croy an.

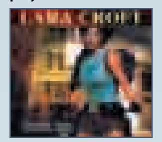
In der ersten Hälfte des Abenteuers seid Ihr in Paris auf der Flucht: Ohne Waffen ist mehr Vorsicht angesagt als bisher, wenn Ihr durch die Hallen des Louvre oder die verregneten Gassen der Franzosen-Metropole huscht. Nur wer jede Deckung nutzt und lautloses Schleichen perfektioniert, bleibt von den aufmerksamen Wachen und Polizisten unentdeckt – Solid Snake lässt grüßen.

Vorsicht statt Feuer frei

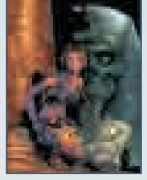
Actionlastiger wird es, sobald Ihr heiße Spuren im tschechischen Prag verfolgt: Dort bekommt Ihr es mit gruseligen Monsterhorden zu tun, erhaltet aber auch tatkräftige Hilfe. Als Novum in der "Tomb Raider"-Geschichte dürft Ihr nämlich erstmals einen zweiten Charakter spielen: Der Abenteurer Kurtis Trent greift Euch im letzten Fünftel des Spiels unter die Arme. Während die Forscherin bei Kämpfen auf ihre liebgewonnenen Schusswaffen setzt, agiert Kurtis mit ungewöhnlichen Mitteln: Als letzter Überlebender des Lux-Veritatis-Orden

Das Medienphänomen
Lara Croft in Ton und Bild

Bekanntlich ist die "Tomb Raider"-Heldin die erste virtuelle Figur, die den Sprung in den Mainstream erfolgreich vollzog: Selbst notorische Videospielverweigerer haben schon von der vollbusigen Forscherin gehört, zahllose Werbespots, Titelbilder auf seriösen Postillen und nicht zuletzt das 'Männer sind Schweine'-Video der Ärzte steigerten den Bekanntheitsgrad zusätzlich. Doch ähnlich wie die Verkaufszahlen der späteren PSone-Teile sank auch das allgemeine Interesse; nicht jedes Medienprojekt wurde durch Laras Teilnahme automatisch ein Erfolg:



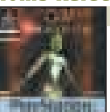
So blieb die Sangeskarriere des allerersten "Tomb Raider"-Models Rhona Mitra schon in den Startlöchern stecken – da die Britin wegen diverser Skandälchen kurfristig aus ihrer Rolle entlassen wurde, landete das bereits fertige 'Female Icon'-Album (produziert von Ex-Eurythmics-Star Dave Stewart) nicht in den Regalen. Erst drei Jahre später wurde 1999 die CD klammheimlich in die Läden gestellt, was aber kaum jemand bemerkte. Auch die Comicserie kämpft mit sinkenden Leserzahlen: Zwar gibt es inzwischen sogar einen Ableger, der sich auf frühere Abenteuer konzentriert, doch zur 25. Ausgabe der Hauptreihe segnete Lara PR-trächtig das Zeitliche – jetzt geht's (vorerst) im Jenseits weiter.



Der Kinofilm wiederum verzeichnete dank der seinerzeit frischgebackenen Oscar-Preisträgerin Angeline Jolie letztes Jahr einen Achtungserfolg: 130 Millionen Dollar Einspielergebnis in den USA und 2,4 Millionen deutsche Zuschauer klingen neben Blockbustern wie "Harry Potter", "Spider-Man" und "Der Herr der Ringe" zwar kümmerlich, einen zweiten Teil rechtfertigten die Zahlen aber. Der Streifen trägt den Arbeitstitel "Cradle of Life", soll Gerüchten zufolge Lara in einigen Szenen mit deutlich mehr nackter Haut zeigen und hat sogar eine Rolle für den deutschen Kino-Beau Til Schweiger übrig – hoffentlich wird's kein Reinfall wie dessen letzter Hollywood-Versuch "Driven".



Tomb Raider

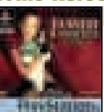


PSone, Saturn

Die Geburt einer Legende: Erstmals können Zocker ihren Forschertrieb in imposanten 3D-Welten ausleben. Dank toller Optik, fein designten Welten und der auf ihre weiblichen Reize setzenden Hauptfigur wird der innovative Titel zum Welterfolg – Fortsetzung garantiert, allerdings nicht auf Segas Saturn...

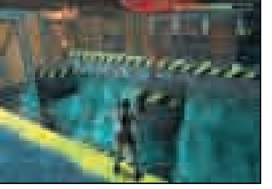


Tomb Raider 2

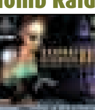


PSone

Ein Jahr später gibt sich der Busenstar deutlich actionlastiger: Da viel mehr Feinde die Levels bevölkern, steigt der Balleranteil. Andere bedeutende Änderungen: "Tomb Raider" wird PSone-exklusiv, außerdem taucht der Markenzeichen-Zopf nicht mehr nur in Artworks, sondern auch im Spiel auf.



Tomb Raider 3



PSone

Die Lara-Fangemeinde ist sich einig: Im dritten Teil ereilte die forschende Sexbombe eine ausgewachsene Krise. Zwar orientierte sich der Spielablauf wieder mehr am Erstling, dafür blieb der technische Fortschritt aus und der Schwierigkeitsgrad war frustig – die Musterkarriere erlitt einen klaren Knick.

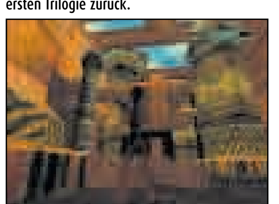


Tomb Raider 4: The Last Revelation



PSone, Dreamcast

Ironie des Schicksals: Ms. Crofts neues Abenteuer ist wieder deutlich besser, doch die Spielwelt interessiert's nicht mehr – trotz Rückkehr zu alten Tugenden und erstmaligem Dreamcast-Auftritt blieben die Verkaufszahlen deutlich hinter der ersten Trilogie zurück.



PS2 Feucht-fröhlich: Die altbekannten Tauchpassagen dürfen nicht fehlen.

PS2 Da staunt die Forscherin: Auf der PS2 marschiert Ihr mit Lara durch aufwändige und mit schicken Lichteffekten versehene Lokalitäten.

PS2 Ertappt: Wer sich von der Polizei schnappen lässt, sieht alt aus.

PS2 Kletterkunst: Akrobatische Aufstiege sind für Lara kein Problem.

PS2 Eine Frau der Tat: Neben menschlichen Feinden lauern Euch mystische Ungeheuer auf – mit einer Ladung Blei sorgt Ihr für freie Bahn.

beherrscht er den Einsatz eines tödlichen Wurfdiskus – der ist mit messerscharfen Klingen bestückt und kann von ihm mit telekinetischen Kräften ferngelenkt werden.

Frischer Wind im Laraland

Fielen die alten Abenteuer trotz der riesigen Szenarien letztlich durch die strikt festgelegten Aufgaben doch linear aus, wird der Ablauf bei "The Angel of Darkness" gelockert: Die Anzahl der Schalterrätsel soll zwar abnehmen, dafür könnt Ihr diese nicht selten auf verschiedene Arten lösen. Wenn Ihr z.B. eine verschlossene Truhe findet, ist diese auf zwei Arten zu knacken: Entweder Ihr stöbert den dazugehörigen Schlüssel auf oder Ihr besorgt Euch ein Brecheisen und wendet kurzerhand rohe Gewalt an – allerdings benötigt Lara dafür erhebliche Kraft, die sie erst langsam durch muskelbildende Aktionen aufbaut. Rund 25 Stunden Spielzeit wird das erfolgreiche Absolvieren der zwei Dutzend Levels laut Core dauern – "Tomb Raider"-Fans erwartet im Februar also ein gewohnt vielversprechendes Abenteuer. *us*

Tomb Raider: Angel of Darkness

Playstation 2

Entwickler:	Core Design
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Februar

Lara kehrt zurück: Altbekannte Qualitäten werden durch Schleicheinsätze und einen neuen spielbaren Charakter vielversprechend aufgepeppt.

Xbox-Alternative

Tausche Sport-BH gegen Schlapphut: Xbox-Forscher erleben demnächst bei **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** ihre Abenteuer.

Gamecube-Alternative

Vom "Tomb Raider"-Erfinder ist das Piratenspektakel **Galleon** angekündigt – noch immer, vielleicht erscheint's tatsächlich mal...

Tomb Raider



Game Boy Color

Lara feiert Nintendo-Premiere – allerdings nur im Hosentaschenformat. Dabei wusste der Game-Boy-Color-Auftritt unter THQ-Federführung mit hübscher Optik und überraschend handlicher Steuerung durchaus zu überzeugen.

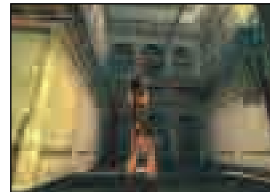


Tomb Raider: Die Chronik



PSone, Dreamcast

Der (vermeintliche) Tod der Hauptfigur ist für Core kein Hindernis: Beim bislang letzten Heimkonsolen-Teil spielt Ihr deshalb ausschließlich Rückblenden auf Laras frühere Abenteuer. Der ausgeprägte Episodencharakter bringt in Sachen Abwechslung ein dickes Plus und erinnert an alte Erfolgstage.

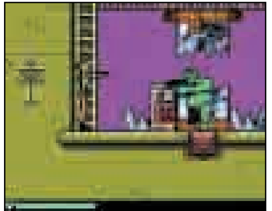


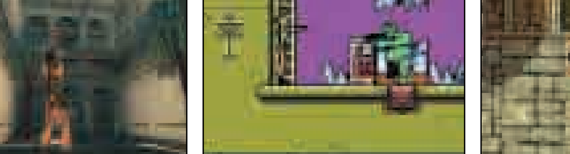
Tomb Raider: Der Fluch des Schwerts



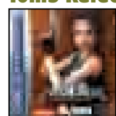
Game Boy Color

Auch Nintendos Winzling bleibt von der Fortsetzungswut nicht verschont: Das altbewährte 'Nur nicht zuviel ändern'-Prinzip gilt auch im Handheldsektor, im Publisher-Reigen ist diesmal Activision an der Reihe.





Tomb Raider: The Prophecy



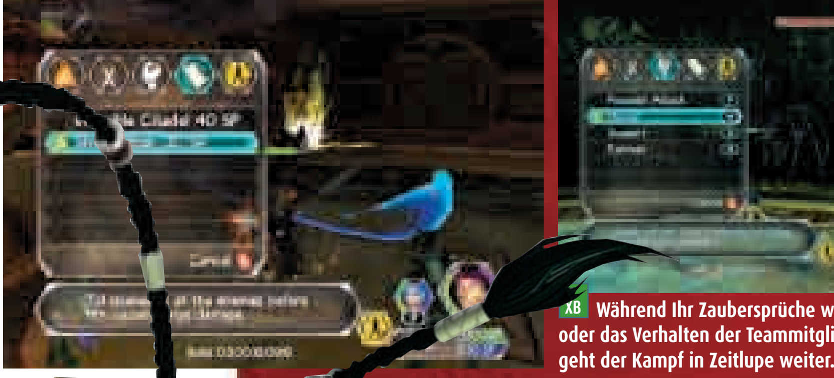
Game Boy Advance

Da sich das PS2-Debüt verschiebt, findet die Konsolenpremiere der 'neuen' Lara über Ubi Soft auf dem GBA statt: Dank hübscher Bitmapgrafik und forschungslastigeren Levels macht die kurvige Forscherin eine gute Figur – hoffentlich ist's auch ein gutes Omen für das lange verschobene "The Angel of Darkness".





XB "PSO"-inspiriert? Euer Vierertrupp wandert durch die detailreich inszenierte Außenwelt.



XB Während Ihr Zaubersprüche wählt (links) oder das Verhalten der Teammitglieder justiert, geht der Kampf in Zeitlupe weiter.

Sudeki

Englischer Einfallsreichtum gegen Rollenspiel-Dürre: Climax bringt Leben ins Xbox-Fantasyreich.

XB Zwar werden selbst kleinste Spezialmanöver und Zaubereien durch selbstablaufende Sequenzen inszeniert, diese fügen sich aber nahtlos in den actionreichen Kampfverlauf ein.

Auf Microsofts Europa-Event X02 wurde "Sudeki" mit großem Pomp als die RPG-Hoffnung für die Xbox angekündigt – mehr als ein Filmchen mit zugegebenermaßen beeindruckenden Sequenzen konnte allerdings nicht gesichtet werden. Nun hat sich eine sehr frühe Version (Veröffentlichung ist erst für Ende 2003 geplant) in unsere Debug-Konsole verirrt, die zwar nur begrenzt spielbar ist, aber andeutet, zu welchen Sphären der englische Entwickler Climax strebt: "Final Fantasy 10" und "Diablo" gebt acht!

Viererbande

An interessanten Ansätzen mangelt's "Sudeki" wahrlich nicht: Vier Helden im Anime-Look (darunter zwei knackige Damen) birgt Eure Party maximal – via Knopfdruck wechselt Ihr die Charaktere durch. Vor allem im Echtzeit-Gefecht gegen einen bunten Zoo von Fantasy-Monstrositäten zeigt sich die Cleverness Eurer von der CPU geführten Kameraden sowie deren einfache Handhabung. Über ein einblendbares Menü dürft Ihr jederzeit das Verhalten der Mitstreiter ändern. Je nach deren persönlichen Fähigkeiten (die sich im Lauf der Zeit natürlich weiterentwickeln) befehlt Ihr ihnen z.B., sich ohne Rücksicht auf Verluste in den Kampf zu stürzen, Euch Rücken und Seite freizuhalten oder mit einer Fernwaffe aus dem Hintergrund zu agieren. Die Befehlsvergabe funktioniert selbst im Kampfgetümmel: Während Ihr im Menü (das auch der Wahl von Items, Waffen und Zaubersprüchen dient) Eure Einstellungen tätigt, läuft das Geschehen in Zeitlupe weiter – trödelt Ihr herum, fangt Ihr Euch deckungslos ein paar Hiebe ein, agiert Ihr fix, lässt sich sogar die Waffe wechseln, noch bevor der Angreifer zum Schlag ausgeholt hat.

Während Echtzeitmetzeln, Gegenstände bunkern und Erfahrungspunkte en Gros einsacken an den PC-Bestseller "Diablo" erinnern (allerdings mit brillanterer 3D-Optik aus mobiler, stets übersichtlicher Perspektive), lassen die fulminanten Magie-Orgien Vergleiche mit Squares PS2-Epos zu. Selbst simple Zaubereien werden mit allerlei Grafikschnickschnack in berauschender Optik inszeniert. Feuerkugeln ballen sich um die Protagonisten, Energie fließt in blauem Schweif von einem Party-Mitglied zum nächsten, heraufbeschworene, transparent glimmende Astralwesen setzen zum wuchtigen Hieb gegen übermächtige Gegner an. Zur effektreichen Kämpferei passend, zeichnet sich auch das Design von Umgebung und Charakteren durch Liebe zum Detail aus – Ihr durchwandert fantasievolle, belebte Fantasydörfer und schlagt Euch mit glänzend texturierten Monstren. Habt ein Auge auf "Sudeki": Hier wächst etwas Großes heran! *sf*

Sudeki

Xbox

Entwickler:	Climax, England
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal 2003

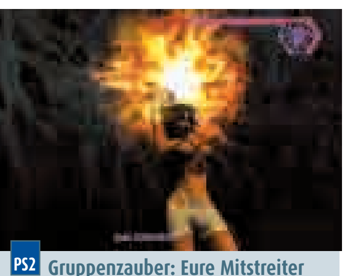
Englisches Handwerk, japanischer Look: Grafisch opulentes Rollenspiel mit Echtzeitmetzeleien und intelligent agierenden Partymitgliedern.

Playstation 2-Alternative

Sony-Fans leiden keinen RPG-Mangel: Selbst "Final Fantasy 10" bekommt als **X-2** (Seite 20) eine Fortsetzung spendiert.

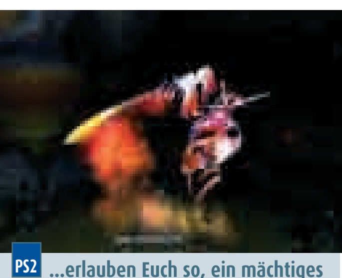
Gamecube-Alternative

Nintendo-Rollenspieler sollten noch dieses Jahr mit Squares BigN-Rückkehr **Final Fantasy Crystal Chronicle** losziehen dürfen.

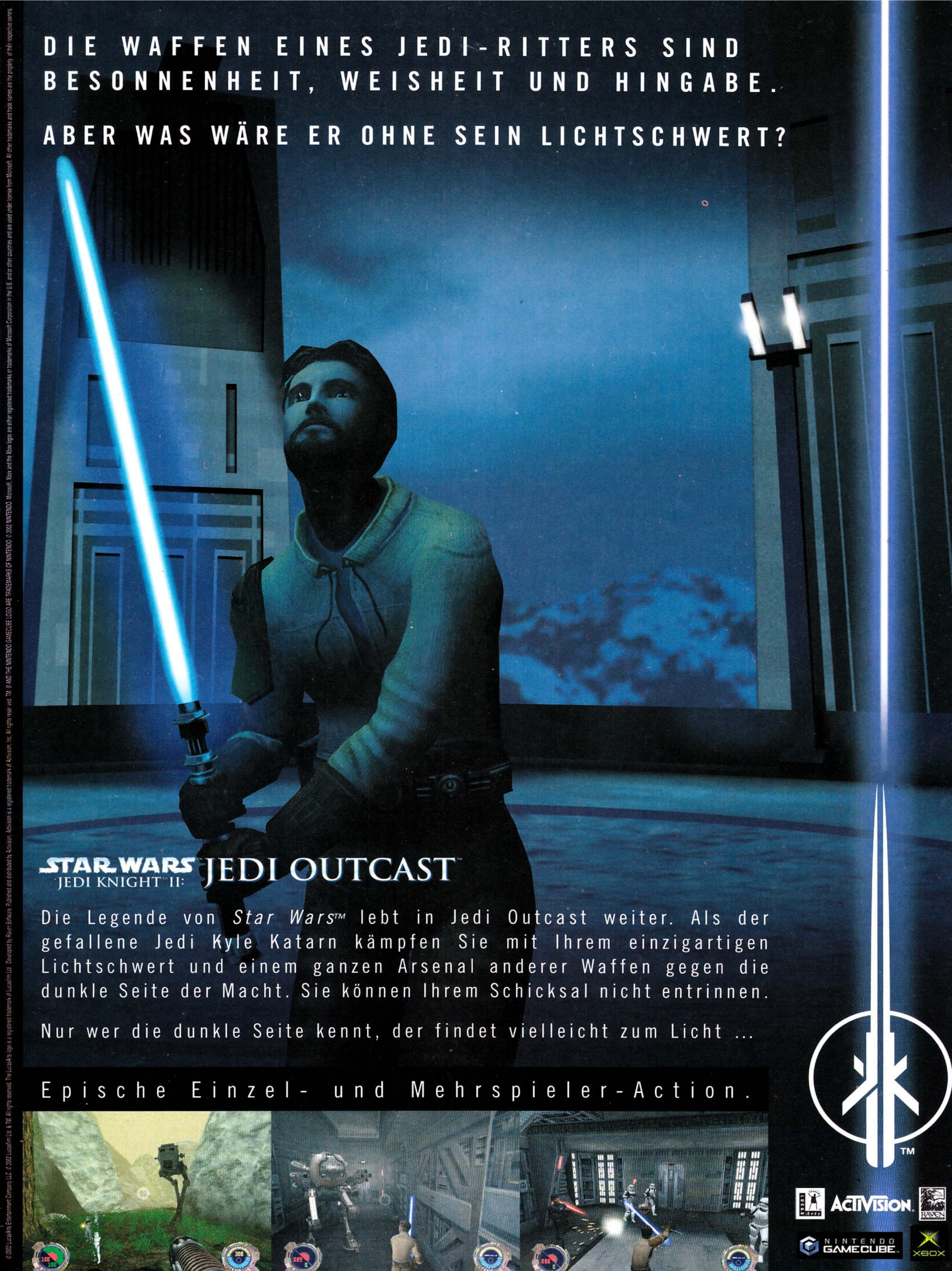


PS2 Gruppenzauber: Eure Mitstreiter sammeln magische Energie...

PS2 ...schicken sie effektreich an Euren Charakter weiter und...



PS2 ...erlauben Euch so, ein mächtiges Astralwesen heraufzubeschwören.



DIE WAFFEN EINES JEDI-RITTERS SIND BESONNENHEIT, WEISHEIT UND HINGABE.
ABER WAS WÄRE ER OHNE SEIN LICHTSCHWERT?
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST™
Die Legende von *Star Wars*™ lebt in Jedi Outcast weiter. Als der gefallene Jedi Kyle Katarn kämpfen Sie mit Ihrem einzigartigen Lichtschwert und einem ganzen Arsenal anderer Waffen gegen die dunkle Seite der Macht. Sie können Ihrem Schicksal nicht entrinnen.
Nur wer die dunkle Seite kennt, der findet vielleicht zum Licht ...
Epische Einzel- und Mehrspieler-Action.
™
ACTIVISION
RAVEN
NINTENDO GAMECUBE
XBOX

Yager

SciFi-Action aus deutschen Landen: Das Spieledebüt von Yager Development verspricht Xbox-Fans opulente Weltraumschlachten.

XB Qual der Wahl: Die Cockpit-Perspektive wirkt 'authentischer', in der Außenansicht habt Ihr dafür die bessere Übersicht.

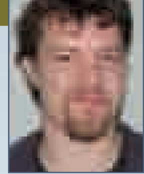
Zu 32-Bit-Zeiten gehörten dreidimensionale Ballerspektakel in den Weiten des Alls zu den beliebtesten Genres: Blockbuster wie Origins "Wing Commander"-Saga, die "Colony Wars"-Trilogie von Sony und – last but not least – die ungezählten Ableger aus dem "Star Wars"-Universum standen sowohl in der Gunst der Kritiker als auch der Spieler ganz oben. Doch vom Ruhm vergangener Tage ist nicht viel geblieben: Von den endlosen Neuinterpretationen des George-Lucas-Imperiums abgesehen, wurden obige Serien zum Ende von Playstation & Co. gleich mitbegraben. Ausgerechnet ein deutscher Entwickler wagt nun die 128-Bit-Rückkehr ins SciFi-Cockpit: Mit "Yager" präsentiert das gleichnamige, in der Bundeshauptstadt ansässige Entwicklerteam nicht nur ein brandneues Universum auf hohem technischen Niveau, sondern geht auch spielerisch ungewohnte Pfade.

Die Macht des Geldes

Dabei wirkt der Plot zunächst recht altbacken: Ende des 21. Jahrhunderts haben klassische Regierungsstrukturen mal wieder ausgedient. Milliardenschwere Riesenkonzerne teilen sich die zivilisierte Welt untereinander auf und passen Gesetzgebung sowie Rechtsprechung ihrer Firmenpolitik entsprechend an – was nach Ärger riecht: Nicht nur, dass die konkurrierenden Mega-Firmen untereinander einen ständigen Kampf um die Gebietsgrenzen ausfechten, auch im

▪ ▪ ▪ "Auf PS2 und Gamecube wäre 'Yager' wohl nicht dasselbe." ▪ ▪ ▪

Mit Uwe Beneke, Director of Art & Design bei Yager Development, plauderten wir über das vielversprechende Xbox-Debüt der Berliner Jungs.



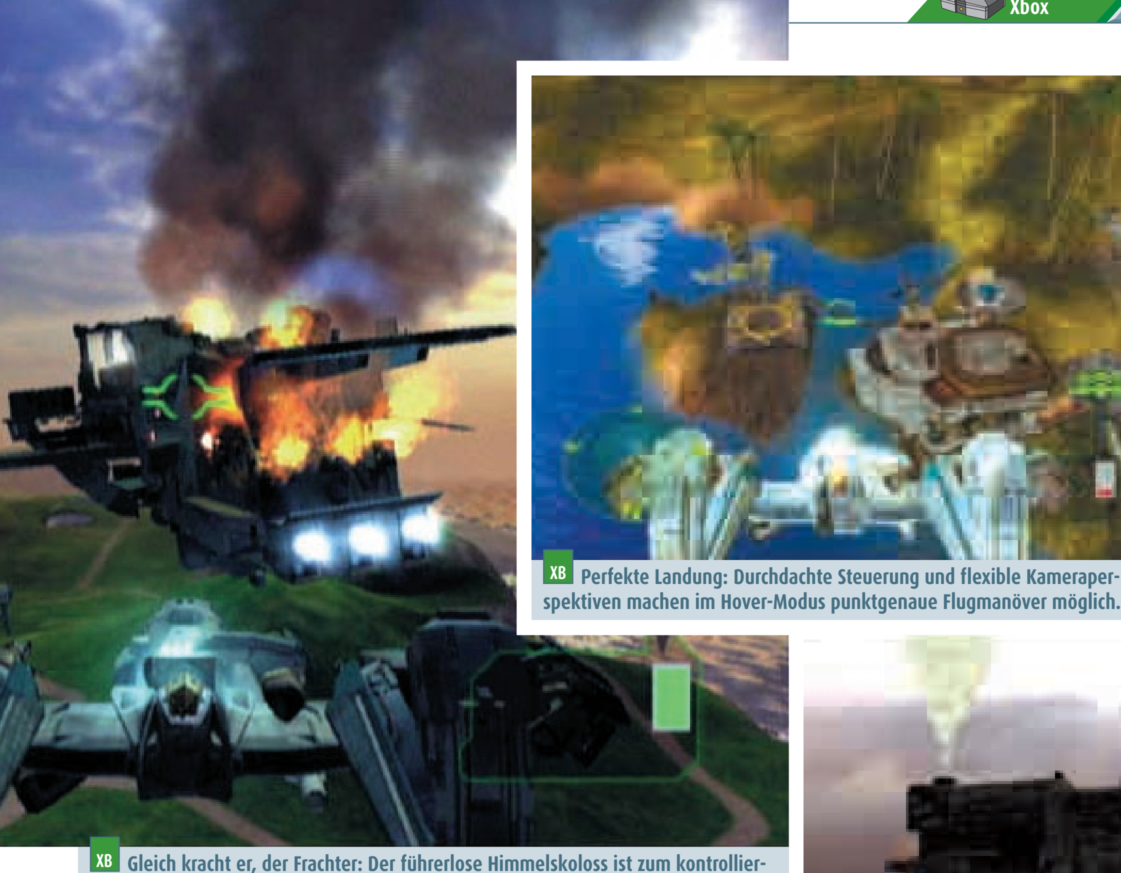
MAN!AC: Offiziell existiert Yager Development erst seit 1999. Skizziere doch kurz die Entstehungsgeschichte Deines Teams?
Uwe Beneke: Das Kernteam der fünf Gründer kennt sich schon sehr viel länger, z.T. haben wir schon in frühen Heimcomputerzeiten an Demos und kleinen Spielen gearbeitet. Nach einer langen Vorlaufphase als Hobby wuchs "Yager" zur Vollzeitbeschäftigung und 1999 begannen wir, einen Publisher zu suchen. Kaum hatte es mit THQ geklappt, mieteten wir Büroräume an und konnten professionell loslegen. Im Lauf der Zeit wuchs das Team zügig, alles in allem sind jetzt etwa 20 Personen mit der Entwicklung beschäftigt.

MAN!AC: Ursprünglich sollte "Yager" für den PC erscheinen, wie kamt Ihr schließlich zur Xbox?
Uwe Beneke: Wir kommen ursprünglich aus der PC-Ecke und haben zunächst auch nur für den PC entwickelt. Da THQ als Publisher aber auch auf dem Konsolenmarkt sehr stark ist, war nach Vertragsunterzeichnung schnell eine Konsolenversion angedacht. Als sich die Xbox am Horizont abzeichnete, war sie für uns die Plattform, auf der wir am liebsten entwickeln wollten. Unserer Meinung nach birgt sie das größte Potenzial und kommt uns auch von der Architektur und Software her sehr entgegen.

MAN!AC: Wäre also "Yager" in dieser Form nicht auf PS2 oder Gamecube möglich gewesen?
Uwe Beneke: Das Hauptproblem ergäbe sich wahrscheinlich aus unserem Ansatz, sehr viele verschiedene Dinge sehr detailliert auszuführen. Auf dem PC muss man sich z.B. um Speicher keine Sorge machen, also hatten wir uns, was Anzahl und Größe der Texturen angeht, von vornherein kaum Beschränkungen auferlegt. Auf der Xbox mit ihren für eine Konsole großzügigen 64 Mb mussten wir schon einiges an Datenstrukturen optimieren. Das hat zwar dem Spiel gut getan, ich glaube aber nicht, dass man unsere Spielewelten ohne größere Abstriche in PS2 oder Cube quetschen könnte. Aber auch von der Performance her – im Spiel selbst werden z.B. interaktive Musik oder Kommunikation von Festplatte und DVD gestreamt – wäre "Yager" wohl auf anderen Systemen bei weitem nicht dasselbe.

MAN!AC: Warum habt Ihr Euch bei Eurem Debüt fürs mittlerweile recht angestaubte Genre der Weltraumballereien entschieden?
Uwe Beneke: Wir haben weniger Marktforschung betrieben, als uns vielmehr an unseren eigenen Vorlieben orientiert. Ein Spiel mit dynamischem Gameplay in der Kombination von Luft- und Bodenkampf, eingebunden in eine lebendige Spielwelt, in der sich eine spannende Geschichte entfaltet, war das Ziel. Da es keine direkten Vorbilder gab, hat sich "Yager" schnell zu etwas sehr eigenständigem entwickelt: Zwei Flug-Modi und eine größere Nähe zur Landschaft ergeben einen größeren taktischen Reichtum im Gameplay, als wir bisher in sogenannten 'Weltraumballereien' erlebt haben.

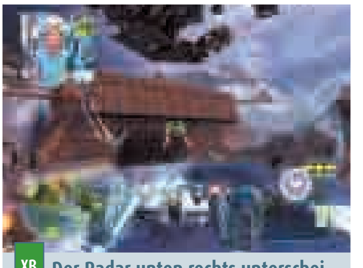
MAN!AC: International haben deutsche Produktionen praktisch immer noch keinen Stellenwert. Ist hier Deiner Meinung nach Besserung in Sicht?
Uwe Beneke: In der Vergangenheit wurde hierzulande tatsächlich wesentlich mehr konsumiert als produziert, zudem haben sich nur wenige an international marktfähige Themen herangewagt. Aber die deutsche Entwicklerszene ist heute lebendig und kreativ – das kann ich besonders hier in Berlin beobachten. Es gibt eine große Motivation, zahlreiche Teams, die ihre Produktion auf sehr professionellem Niveau organisieren und qualitativ durchaus das Potenzial haben, weltweit konkurrenzfähige Titel zu schaffen. Aus den wenigen Ausnahmetiteln wie etwa "Anno 1503" werden sicher mehr werden.



XB Perfekte Landung: Durchdachte Steuerung und flexible Kameraperspektiven machen im Hover-Modus punktgenaue Flugmanöver möglich.

XB Routinierte Zwischensequenzen treiben die Story voran.

XB Gleich kracht er, der Frachter: Der führerlose Himmelskoloss ist zum kontrollierten Abschuss freigegeben – was nicht über bewohntem Gebiet geschehen sollte!



XB Der Radar unten rechts unterscheidet fein säuberlich Freund und Feind.



XB Stille Nacht: Bei Spionageflügen bietet die Dunkelheit eine gute Deckung.



XB Klassische Eskortierung: Während der antike Zug über die Schienen brettert, haltet Ihr nach Piratenfliegern und feindlichen Flak-Geschützen Ausschau.

Niemandsland zwischen den einzelnen Territorien sorgen unabhängige Händler, Freigeister sowie gesetzlose Piratenbanden für stetes Chaos. Hartgesottene Söldner mit Pilotenausbildung führen im Wirrwarr aus Krieg und Korruption folglich ein einträgliches Dasein. ”Yager”-Held Magnus Tide ist einer jener Haudegen, die gegen bare Münze Leib und Leben für die Großkonzerne riskieren.

Donner am Himmel

Das Eskortieren wertvoller Fracht, Spähflüge ins Feindesgebiet oder die Verteidigung von Firmengebäuden sind nur einige Beispiele für die vielseitigen Einsätze, die Euer Held im Auftrag der ‘Proteus Company’ fliegt. Tides futuristisches Fluggerät ist dabei der Schlüssel zum Erfolg, der kuriose SciFi-Gleiter verfügt nämlich über zwei gänzlich verschiedene Funktionsweisen: Im Jet-Modus düst Ihr automatisch angetrieben durch die Pampa, aktiviert Ihr hingegen den Hoverantrieb, habt Ihr die volle Kontrolle. Per rechtem Analogstick schwebt Euer Vehikel Helikopter-artig auf und nieder, via Schultertaste gebt Ihr manuell Schub und selbst Ego-Shooter-typisches Strafen ist in diesem Modus möglich. Wird die Situation einmal zu brenzlig, transformiert Ihr auf Knopfdruck in Jet-Gestalt und rauscht aus der Gefahrenzone. Nur wer taktisch schlau zwischen beiden Flug-Varianten wählt, hat in den etwa 20 Missionen eine Überlebenschance. Die Aufträge lassen Euch in Sachen Aufbau und Ablauf ohnehin deutlich mehr Freiheiten als vergleichbare Titel: Wer nicht gleich dem aktuellen Hauptziel nachgehen möchte, erkundet fast völlig frei die Weiten des Planeten. Ausgiebiges Suchen wird in ”Yager” mit einer Vielzahl Sub-Aufgaben belohnt. Mal fordert Euch ein Rivale auf dem Weg zu einem havarierten Tanker zum Wettflug heraus, mal wird ein verbündetes Frachtschiff von Piraten angegriffen und bittet Euch um Hilfe. Wie Ihr eine Mission angeht, bleibt so größtenteils Euch überlassen, plötzliche Story-Wendungen oder neue Einsatzziele belohnen Forschernaturen.

Technik made in Germany

Da die Action in ”Yager” nicht im kargen All, sondern auf der Planetenoberfläche stattfindet, konnten sich die Grafiker richtig austoben: Herrlich spiegelnde Seenplatten und trostlose Industriegebiete, aber auch verwinkelte Höhlensysteme oder sattgrüne Waldflächen samt anliegender Gebirgszüge sorgen in Sachen Detailreichtum und Texturvielfalt für Staunen. Die Ballereien selbst stehen dem mit aufwändig modellierten Sternenkreuzern, filigranen Explosionen und beeindruckenden Partikeleffekten in nichts nach. *cg*

Yager

Xbox

Entwickler:	Yager Development, D
Hersteller:	THQ
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2003

Technisch eindrucksvolle Balleraction mit flexiblem Fluggerät und komplexem Missionsaufbau – die teutonische Weltraumoper birgt Hit-Potenzial.

Playstation 2-Alternative

Gamecube-Fans dürfen sich bereits ins **Clone Wars**-Cockpit schwingen, ”Star Wars”-Freunde mit PS2 müssen sich noch etwas gedulden.

Gamecube-Alternative

Neues von Factor 5? Noch ist zwar nichts offiziell, aber das George-Lucas-Imperium schlägt unter Garantie wieder auf dem Würfel zurück.



Trio Infernale

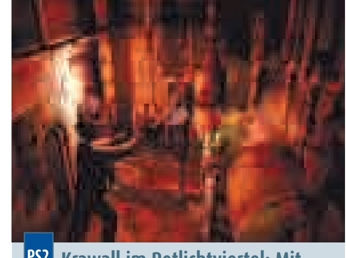
Die berühmteste Horror-Serie bekommt Zuwachs – wir haben uns die neuen "Resident Evil"-Episoden genauer angeschaut.

Als "Resident Evil" anno 1996 für die PSone erschien, rechnete wohl nicht mal der optimistischste Capcom-Mitarbeiter mit dem riesigen Erfolg, der sich die nächsten Jahre einstellen sollte. Von einigen als trashige Hommage an die Zombiefilm-Ära abgetan, traf das blutige Action-Abenteuer den Nerv unzähliger Videospieler – Fortsetzungen waren nur eine Frage der Zeit. Mittlerweile dürfen sich Fans der Serie mit knapp einem Dutzend Episoden (Gamecube-Remake und Director's Cut des ersten Teils eingerechnet) vergnügen, Neuauflagen von Teil 2 und 3 sowie "Code: Veronica" folgen. Und damit ist noch lange nicht Schluss: Mit "RE 4", "RE Online" und "RE: Gun Survivor 4" warten drei brandneue Zombie-Abenteuer auf die nimmersatte Spielergemeinde.

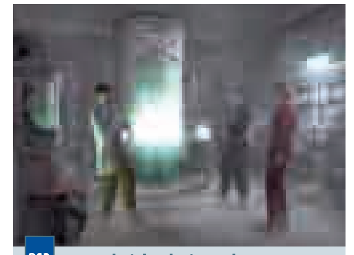
Resident Evil Online

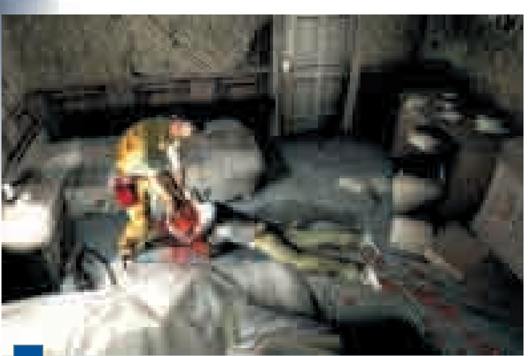
Während Gamecube-Besitzer bis auf weiteres exklusiv in den Genuss von 'regulären' "Resident Evil"-Episoden kommen, dürfen PS2-Fans noch dieses Jahr online auf Zombiejagd gehen. Das Action-Abenteuer spielt parallel zu den Ereignissen des ersten und zweiten Teils der Serie. Allerdings schlüpft Ihr nicht in die Rollen von Jill Valentine oder Leon S. Kennedy, vielmehr habt Ihr die Wahl zwischen acht unbedarften Einwohnern Raccoon Citys. Jeder Charakter verfügt dabei über besondere Fähigkeiten, die Euch im Verlauf des Abenteuers von Nutzen sein können: So beherrscht Vietnam-Veteran Mark z.B. alle Arten von Waffen und die zierliche Japanerin Yoko hackt sich problemlos in jedes Computersystem. Habt Ihr Euer Alter Ego bestimmt, geht's mit bis zu drei menschlichen Partnern ab zur Zombie-Jagd – die Steuerung der restlichen vier Spielfiguren übernimmt die CPU. Wer jetzt auf ausufernde Massenschlachten samt zünftigem Blutbad hofft, wird enttäuscht. Meist seid Ihr in kleinen Gruppen oder gar allein unterwegs: Während Ihr benötigte Gegenstände beschafft, kümmern sich die anderen Mitspieler u.a. um das Auskundschaften von Alternativ-Routen, an vereinbarten Treffpunkten gibt's dann ein Wiedersehen – oder auch nicht! Denn ab und an versetzen Euch die Kameraden und Ihr müsst entscheiden: Sucht Ihr nach den Vermissten oder geht Ihr weiter? Eure Wahl beeinflusst sowohl den Verlauf der Geschichte als auch die Schauplätze, die Ihr zu Gesicht bekommt.

Im Gegensatz zu anderen Online-Spielen wird es in "Resident Evil Online" nur eingeschränkte Formen der Kommunikation geben. Soll heißen, Ihr greift auf vorgefertigte Textbausteine zurück, freies Formulieren via Tastatur ist weder möglich noch von den Entwicklern gewollt – schließlich soll die Zombiejagd nicht zum langatmigen Kaffeekränzchen verkommen.


PS2 Krawall im Rotlichtviertel: Mit einem Partner killt Ihr einen Zombie.

PS2 Der tödliche Virus lässt Pflanzen zu blutrünstigen Bestien mutieren.


PS2 In Hochsicherheits-Laboren forscht Ihr nach der Wurzel des Übels.


PS2 Ich hab' dich zum Fressen gern: Vermeintliche Leichen überraschen Euch schon mal mit einem Biss in die Wade.


PS2 Heilen à la "Resident Evil": Seid Ihr verwundet, benutzt Ihr einfach grüne Kräuter (auf der Kommode neben der Tür).

Resident Evil Online

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Online-Action-Adventure
D-Termin:	nicht bekannt

Zombies in den Weiten des WWW: Wagt Euch mit drei menschlichen Kameraden nach Raccoon City und erlebt den Horror in einer neuen (Online-)Dimension.

Xbox-Alternative

Trotz durchdachtem Xbox-Live-Konzept sind Internet-Abenteuer rar gesät – das RPG **True Fantasy Online** klingt indes vielversprechend.

Gamecube-Alternative

Noch immer sind Nintendos Internet-Pläne unkonkret, Segas **Phantasy Star Online 1+2** fungiert dieses Jahr hoffentlich als Vorreiter.

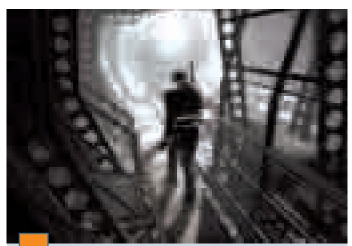
Resident Evil 4



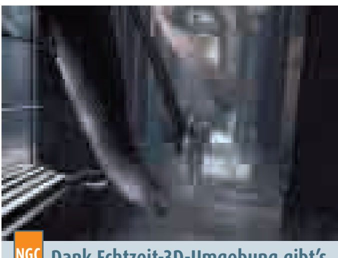
NGC Boah, bin ich cool: Leon in "Devil May Cry"-Pose.

Die am meisten herbeigesehnte Horror-Episode ist ohne Zweifel "Resident Evil 4" (erscheint exklusiv für den Gamecube) – die hohe Erwartungshaltung dürfte denn auch der Grund für die restriktive Informationspolitik sein. Producer Hiroyuki Kobayashi (war u.a. als Programmierer von Teil 1&2 tätig, sowie maßgeblich in die Entwicklung von "Dino Crisis 2" und "Devil May Cry" involviert) und Director Hiroshi Shibata (hat an "Resident Evil 3: Nemesis" mitgearbeitet) haben bislang nur wenige Einzelheiten bekannt gegeben: So übernehmt Ihr die Hauptrolle von Leon S. Kennedy, dem blonden Polizeiagenten aus "Resident Evil 2", der laut Aussagen der Entwickler 'direkt in das Herz des skrupellosen Umbrella-Konzerns vordringt' – dieser Kommentar lässt genügend Raum für wilde Spekulationen. Konkrete Infos zu Story und Charakteren erwarten wir in den nächsten Monaten.

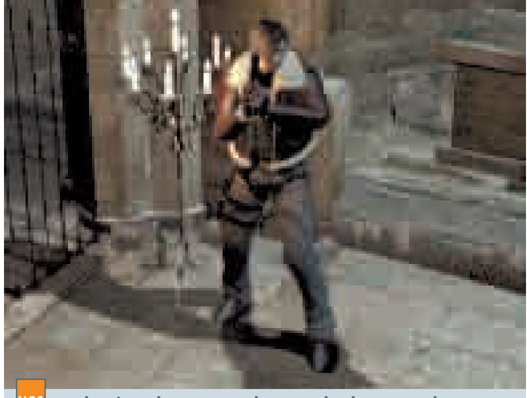
In puncto Technik orientiert sich Teil 4 an "RE Code: Veronica", Ihr erforscht also in Echtzeit berechnete 3D-Kulissen – die liebgewonnenen Renderhintergründe haben erstmal ausgedient. Erste Bilder und Filmschnipsel versprechen spannungsgeladene Kamerafahrten, aufwändig modellierte Polygon-Kulissen sowie aufregende Spielperspektiven.



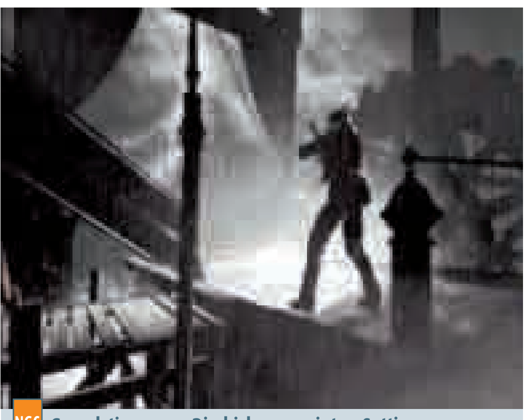
NGC Konkurrenz für "Splinter Cell": Die Lichteffekte überzeugen schon jetzt.



NGC Dank Echtzeit-3D-Umgebung gibt's wieder dramatische Kamerafahrten.



NGC Stark: Die Polygon-Umgebung steht den gerenderten Hintergründen aus dem Gamecube-Remake in nichts nach.



NGC Gruselstimmung: Die bisher gezeigten Settings versprechen ein äußerst atmosphärisches 3D-Abenteuer.

Resident Evil 4

Gamecube

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	nicht bekannt

Bislang haben wir nur spärliche Infos und wenige Bilder, doch laut Capcoms Aussage erwartet uns eine Revolution in Sachen Survival-Horror.

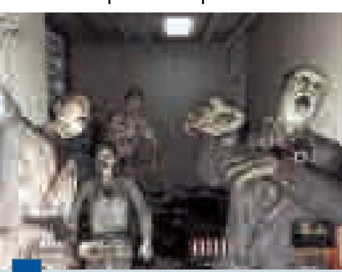
Playstation-2-Alternative

Weniger Adventure-Elemente, dafür mehr Action und hordenweise Höllenkreaturen erwarten PS2-Zocker in **Devil May Cry 2**.

Xbox-Alternative

Ein "Resi" ist für Microsofts Spielemaschine nicht in Sicht, zünftigen Survival-Horror gibt's dennoch in **Dino Crisis 3**.

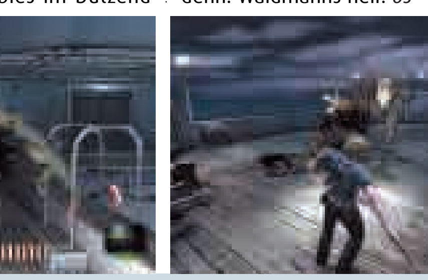
Resident Evil: Gun Survivor 4



PS2 Mit dem Granatwerfer zerlegt Ihr eine Zombie-Versammlung.

Bislang überzeugten die Lightgun-Shooter-Ableger weder auf PSone noch auf PS2: Ein träger, undynamischer Spielablauf paarte sich mit altbackener Technik zu einem 'Horror'-Erlebnis der besonderen Art – mit dem wesentlich actionorientierteren "Gun Survivor 4" soll sich die Ballerei nun endlich in höhere Qualitätssphären erheben. Wahlweise aus der Third-Person- oder der Lichtpistolen-üblichen Ego-Perspektive kämpft Ihr gegen allerlei Polygon-Gesindel aus dem reichhaltigen "Resident Evil"-Fundus: Erlegt Zombies im Dutzend und setzt mit gezielten Schüssen die gefürchteten Hunter Schachmatt. Dabei habt Ihr nicht nur die Wahl zwischen drei Protagonisten, Ihr müsst zudem aus drei verschiedenen Steuerungsvarianten wählen. Entweder ballert Ihr wie gehabt via Lightgun respektive Pad auf die Zombie-Meute oder Ihr streckt die Widersacher zielgenau mit einer USB-Maus nieder. Na denn: Waidmanns heil! *os*

PS2 Auf kurze Entfernung trefft Ihr besser, werdet jedoch auch leichter Opfer.



PS2 Wie hättet Ihr's denn gerne: In "RE: Gun Survivor 4" dürft Ihr zwischen Ego-Ansicht (links) und Third-Person-Perspektive (rechts) frei wählen.

Resident Evil: Gun Survivor 4

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Lightgun-Shooter
D-Termin:	nicht bekannt

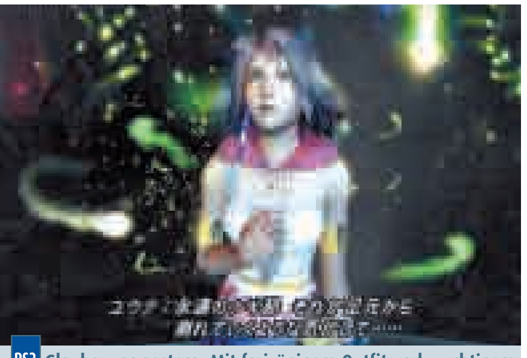
Mit deutlich mehr Action und diversen Steuerungs/Ansichtsvarianten will Capcom die durchwachsenen PSone/PS2-Vorgänger endlich vergessen machen.

Xbox-Alternative

Lichtpistolen-Fans dürfen sich freuen: Ab Februar ballert Ihr in Segas **The House of the Dead 3** aufs faulige Untoten-Pack.

Gamecube-Alternative

Schade: Lightgun-Shooter sind zurzeit für Nintendos Spielewürfel nicht in Sicht, geniale Ego-Action findet Ihr jedoch in **Metroid Prime**.



PS2 Glaube war gestern: Mit freizügigem Outfit und wuchtigem Pistolendoppel befreit sich Yuna vom braven Priesterimage.



PS2 Wer außer Yuna und Rikku noch nach Spira zurückkehrt, ist bislang unbekannt; Gerüchte munkeln von Zauberin Lulu.



Final Fantasy X-2

Sexy Wiederkehr: Mit Automatikpistole statt Pilgerstab sorgt Ex-Medium Yuna in Spira für Recht und Ordnung.



PS2 Zunder statt Zauber: Im Kampf gegen bislang unbekannte Monstrositäten setzt Yuna nun auf die physische Kraft mächtiger Schusswaffen.

Square weiß, seine umsatzträchtigsten Zugpferde zu vermarkten: Während westliche Fans sehnsüchtig auf Online-Abenteuer in der Welt von "Final Fantasy 11" warten, fiebern Fernost-PS2ler bereits Episode 12 entgegen. Die Cube-Fraktion freut sich derweil aufs exklusive "Final Fantasy Crystal Chronicles", welches in abgespeckter Form – genau wie ein Remake des Strategie-Klassikers "Final Fantasy Tactics" – auch für den GBA erscheint. Zwischendurch noch schnell die beiden ersten NES-"Final Fantasys" auf die PSone portiert, und man sollte meinen, es reicht – von wegen! Bereits im März kehren Nippon-Besitzer von Sonys 128-Bitter in die prächtigen Polygon-Weiten der international erfolgreichen zehnten Episode zurück.

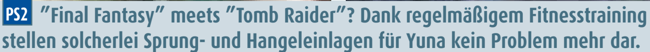
Jäger der verlorenen Welt

Inhaltlich verspricht das Spinoff eine Fortsetzung des Megasellers. Wir erinnern uns: Im dramatischen Kampf gegen Oberboss Sin opferte Yuna ihre Priesterschaft inklusive aller magischen Vorzüge, um fortan das dröge Dasein einer Normalsterblichen zu führen. Für Spira bedeutete der Sieg über die destruktive Macht einen Neubeginn in Freiheit: Das starre Korsett aus Angst und Kontrolle durch die rigiden Lehren des Yevon-Glaubens ward gebrochen, der Nutzwert einst geächteter Maschinen konnte sich wieder frei entfalten – seit zwei Jahren befindet sich ganz Spira im prächtigen Wiederaufbau. Damit sich die tragischen Geschehnisse nicht wiederholen, setzt man auf Geschichtsbewältigung. Sogenannte 'Sphere Hunter' sind damit beauftragt, das über den gesamten Planeten verstreute, in Wort und Bild festgehaltene Wissen der Vorfahren zu sammeln. Auch Yuna und Ex-Diebin Rikku beteiligen sich an der Jagd nach den kostbaren Sphären.



Abenteuer in Freiheit

Nach Angaben Squares wird dies die Ausgangssituation für ein RPG-Abenteuer in ungewohnt freiheitlicher Machart sein: Per Luftschiff steuern Yuna und ihre Crew auf der Oberweltkarte Lokalitäten an, in denen die Sphären vermutet werden. Je nachdem, in welcher Reihenfolge Ihr die Missionen absolviert, ändern sich der Spielverlauf und die Storyführung. Einmal gelandet, geht die Hatz nach den wertvollen Erinnerungen nicht nur per pedes weiter: Hovercraft-artige Truppentransporter und schnelle SciFi-Motorräder sind nur zwei Beispiele für die neue Technikbegeisterung der Spiraner. Dass die ehemalige Predigerin Yuna mittlerweile den Schusswaffengebrauch geübt hat, ist bekannt, inwieweit sich das klassische Kampfsystem dadurch verändert, konnten wir Square noch nicht entlocken. Ebenso wenig, welche Auswirkungen Yunas frischgebackene Fitness (siehe Bilder) auf den genretypischen Ablauf haben wird. *cg*



PS2 "Final Fantasy" meets "Tomb Raider"? Dank regelmäßigem Fitnesstraining stellen solcherlei Sprung- und Hangeleinlagen für Yuna kein Problem mehr dar.

Final Fantasy X-2

Playstation 2

Entwickler:	Square, Japan
Hersteller:	Square
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	nicht bekannt

Neue Abenteuer in alter Welt: Yunas Solo-Einsatz verspricht bombastische Rollenspielkost mit Abenteuer-Einschlag – wir sind äußerst gespannt.

Xbox-Alternative

Rollenspielspaß im Netz: Internet-Zocker gehen mit **True Fantasy Online** auf Monsterjagd – hoffentlich auch hierzulande.

Gamecube-Alternative

Nippon-Fantasy im Doppelpack: Ubis **Evolution Worlds** vereint die beiden Dreamcast-Episoden der unspektakulären RPG-Saga.



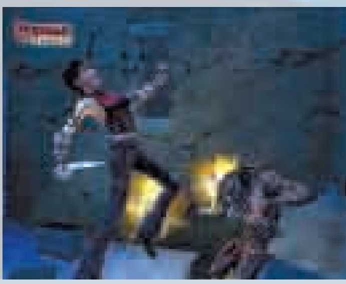
OPM2 12/2002	PlayZone 12/2002	Gamepro 12/2002 | 11/2002
Pro Evolution Soccer 2: 91%	**Pro Evolution Soccer 2: 92%**	**Pro Evolution Soccer 2: 91%**
FIFA 2003: 80% | TIF 2003: 85%	FIFA 2003: 84% | TIF 2003: 80%	FIFA 2003: 86% | TIF 2003: 81%

Mit einstimmig guten Ergebnissen führt PES2 die Tabelle der Fußball-Simulationen an. Und während andere noch auf ein Wunder warten, bieten wir die Offenbarung! Wenn du also bei reinem Verstand bist, glaube nur dem was du siehst und versündige dich nicht mit '**FI**nsterer **FA**dheit' oder '**T**raurig **I**nfantilem **F**ummeln'!

www.konami-europe.com www.konamistyle-europe.com



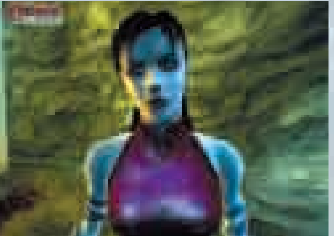


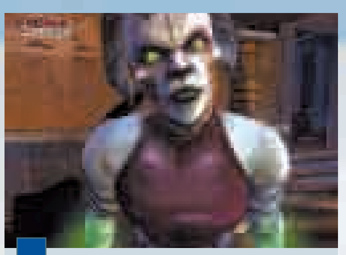


PS2 Wer will nochmal, wer hat noch nicht: Jen teilt sowohl in menschlicher als auch dämonischer Gestalt kräftig aus – Uppercuts, Kniestöße und Backpfeifen-Kombos erledigen selbst gestandene Monster.

Primal

"Blood Omen 2" und "Shadow Man: 2econd Coming" stehen bei Euch hoch im Kurs? Dann taucht ein in die düstere Fantasy-Welt von "Primal"!



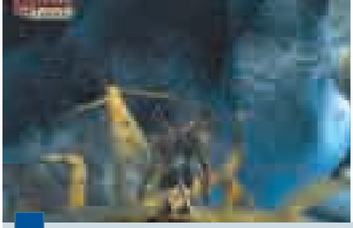


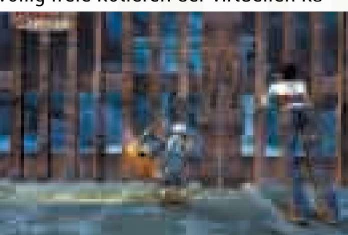
PS2 Beauty & the Beast: Jen aktiviert auf Knopfdruck das dämonische Ich.

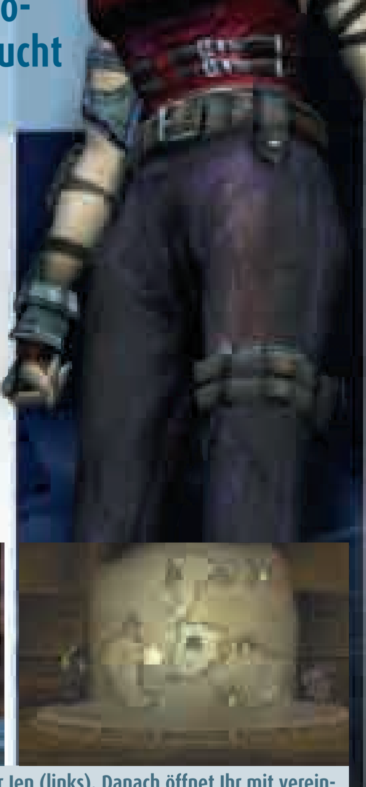
In dem gewaltigen Reich Primal herrscht seit Äonen ein Gleichgewicht zwischen den Urkräften: Chaos und Ordnung halten sich die Waage, die vier Dämonenvölker leben friedlich nebeneinander in ihren angestammten Regionen. Doch der gottgleiche Abaddon (die Verkörperung des Chaos) dürstet nach mehr und ersinnt einen teuflischen Plan, wie er das labile Gleichgewicht zu seinen Gunsten manipulieren kann. Seine Gegenspielerin Arella (die Personifizierung der Ordnung) spürt die drohende Gefahr und entsendet ihren treuen Gefährten Scree, die außer Kontrolle geratenen Kräfte wieder ins Lot zu rücken. Zusammen mit der 20-jährigen Jennifer Tate zieht der Gargoyle aus, Primal vor der dunklen Bedrohung zu retten.

Fantastisches Duo

Für Jen beginnt das Abenteuer wie ein schlechter Traum: An der Seite eines geflügelten Steinwesens durch eine unwirkliche Welt zu wandern, kann nicht real sein. Und so lässt sich das sexy Mädel auch widerspruchslos auf eine gefährliche Erkundungstour quer durch die vier Länder Primals ein.
Zu Beginn erforscht Ihr mit dem seltsamen Paar das Reich Solum und lernt nebenbei ihre speziellen Fähigkeiten kennen. Wie üblich dirigiert Ihr die Polygon-Charaktere via linkem Analogstick durch die aufwändig modellierten 3D-Landschaften, das rechte Pendant ermöglicht Euch ähnlich wie in "Super Mario Sunshine" das völlig freie Rotieren der virtuellen Ka-



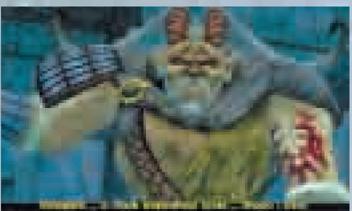


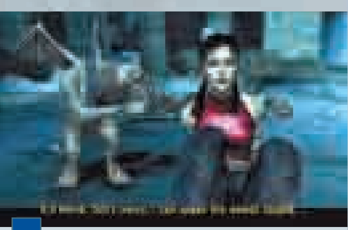


PS2 Teamwork: Mit Gargoyle Scree stürzt Ihr einen Baum um und ebnet so den Weg für Jen (links). Danach öffnet Ihr mit vereinten Kräften ein rostiges Tor (Mitte) und bedient schließlich zusammen ein Warp-Portal (rechts).



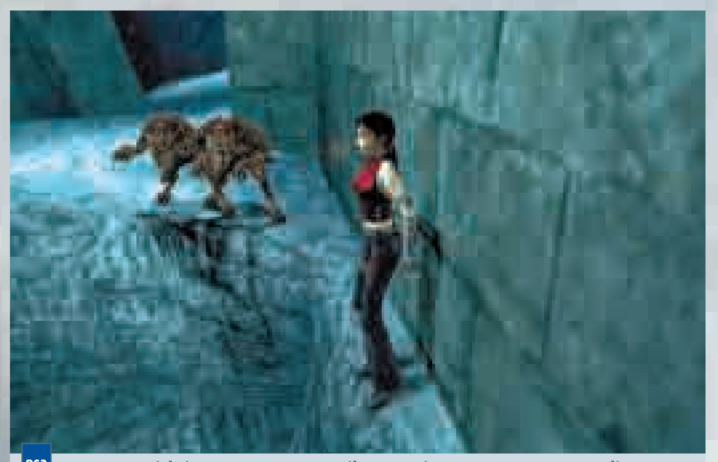
PS2 Gargoyle-Power: Jens Begleiter Scree kann an bestimmten Wänden entlang klettern und so alternative Pfade entdecken.





PS2 Zahlreiche Zwischensequenzen in Spielegrafik bringen die Story voran.

PS2 Nicht alle Bewohner des Reiches Primal sind Euch feindlich gesonnen: Diese Ferai helfen Euch mit nützlichen Informationen weiter.



PS2 Gaaanz vorsichtig: Im Gegensatz zu ihrem steinernen, etwas pummeligen Kameraden überwindet die sexy Heldin auch schmale Simse.

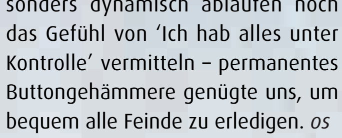
mera – für optimale Übersicht ist gesorgt. Darüber hinaus braucht Ihr Euch in "Primal" wenig Gedanken um die Beschaffenheit des Terrains zu machen: Haarige Sprungsequenzen erwarten Euch ebenso wenig wie ungewollte Abstürze, vielmehr erklimmen die Helden kleinere Geländekanten automatisch, balancieren vorsichtig über schmale Grate und halten vor tödlichen Abgründen inne.

Der vorsichtig agierende Gargoyle Scree verfügt zudem über die Fähigkeiten, an ausgewählten Wänden hochzuklettern, sich in einen unverwundbaren Steinbrocken zu verwandeln sowie Lebensenergie zu speichern und im Bedarfsfall an seine Begleiterin Jen abzugeben. Das mit knappem Oberteil und enger Hose bekleidete Mädel lernt im Laufe der Geschichte, sich in verschiedene Dämonenarten zu verwandeln. Auf diese Weise erweitert sich nicht nur Euer Bewegungsradius (taucht dank Kiemen beispielsweise längere Zeit in tiefe Gewässer ab) – Ihr verfügt dadurch auch über wirkungsvolle Verteidigungstechniken, die Ihr an den zahlreichen Feinden erprobt.

Während eines Kampfes nimmt die Heldin den Feind automatisch ins Visier, via Schultertasten blockt Ihr Angriffe ab oder geht selbst zur Attacke über. Je nach Tastenkombination vollführt Jen wuchtige Kniestöße, vernichtende Schläge mit ihren krallenbewehrten Händen oder tödliche Finishing Moves. Letzteres Manöver ist allerdings nicht blutiger Selbstzweck, sondern oftmals einzige Möglichkeit, bestimmte Gegnerarten ein für allemal loszuwerden.

Licht und Schatten

Obwohl "Primal" in den Veröffentlichungslisten auf Februar steht, war unsere Preview-Version nur so mit Bugs gespickt – eine weitere Verschiebung des Termins würde uns daher nicht wundern. Davon abgesehen überzeugt Sonys Fantasy-Abenteuer vor allem in puncto Präsentation: Stimmungsvolle Landschaftsoptik, detaillierte Spielfiguren und äußerst ansehnliche Animationen zeugen schon jetzt von der technischen Versiertheit der englischen Entwickler. Auch akustisch gefällt der Titel mit atmosphärischen Klängen und ProLogic-2-optimiertem Surround-Sound. Deutlich verbesserungswürdig sind dagegen die Kämpfe, die weder besonders dynamisch ablaufen noch das Gefühl von 'Ich hab alles unter Kontrolle' vermitteln – permanentes Buttongehämmere genügte uns, um bequem alle Feinde zu erledigen. *os*



Primal

Playstation 2

Entwickler:	Sony Cambridge, England
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Februar

Optisch äußerst ansprechendes 3D-Abenteuer mit fesselnder Fantasy-Story, ausbaufähigem Buddy-Feature und atmosphärischem Surround-Sound.

Xbox-Alternative

Indiana Jones and the Emperor's Tomb sorgt im Frühjahr für gepflegtes Abenteuer-Feeling und coole Sprüche.

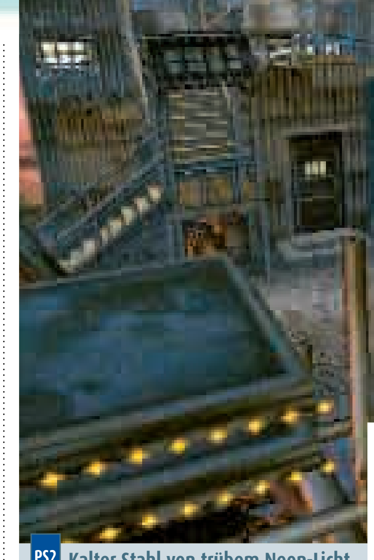
Gamecube-Alternative

Würfel-Spieler dürfen wohl ab Sommer mit Link auf Entdeckungstour gehen – das Preview vom Cube-**Zelda** gibt's ab Seite 8.

Breath of Fire 5

Seit SNES-Zeiten bietet Capcoms Drachensaga traditionsreiche Rollenspielkost – umso erstaunlicher, dass die jüngste PS2-Episode ungewohnte Pfade geht.

Wir erinnern uns: Stereotype Märchenwälder, sattgrüne Hochebenen, lauschige Bauerndörfer und prunkvolle Burgstädte waren bislang die typischen Schauplätze der recht klassischen Fantasy-Welt von ”Breath of Fire”. Doch die Zeiten traditioneller Fantasy-Idylle scheinen passé: Im fünften Ableger von Capcoms Genre-Flaggschiff ist von rustikaler RPG-Romantik nicht mehr viel zu spüren. Im Zuge irgendeiner fürchterlichen Katastrophe (uns lag leider nur eine japanische Version zum Probespiel vor) ist die Planetenoberfläche unbewohnbar geworden, die Flucht unter die Erdkruste schien die letzte Rettungsmöglichkeit zu sein. In tausend Metern Tiefe, dort wo die Sonne garantiert niemals scheint, machten sich die letzten Überlebenden daran, eine neue Zivilisation zu begründen.



PS2 Kalter Stahl von trübem Neon-Licht beschienen – als Kurort hätte Ryus Heimatbasis eher schlechte Chancen.

Sonderschicht im Schacht

Der Wiederaufbau im düsteren Innern des Planetens gestaltete sich äußerst mühselig. Mit großen Anstrengungen stampften die Flüchtlinge kleine Kolonien aus Stein und Stahl in den Untergrund und breiteten sich Stück für Stück immer weiter im unwirtlichen Untergrund aus. Doch wo gehobelt wird, da fallen Späne: Ansässige Monsterhorden sind alles andere als begeistert davon, ihren natürlichen Lebensraum mit den Neuankömmlingen zu teilen. Um die Sicherheit der aufkeimenden Pflanze Zivilisation zu gewährleisten, werden regelmäßig kampferprobte Untergrundler, sogenannte ‘Ranger’, auf Patrouille durch die endlosen Stollenlabyrinthe geschickt. Ein solch ordinärer Arbeitstag wandelt sich für Nachwuchsranger Ryu (Serien-Fans seit dem Erstling als Halbdrache bekannt) zum Beginn eines großen Abenteuers: Geheimnisvolle Visionen über ein Drachenähnliches Ungetüm quälen den blauhaarigen Helden bereits den ganzen Tag, auf einer Routinefahrt wird seine Minenbahn von einer Gruppe unbekannter Rebellen überfallen und Ryu selbst von seinen Kollegen getrennt. Im Alleingang schlägt sich der wackere Recke durch fremdes Gängegewirr, bis er schließlich einem kolossalen Monstrum gegenübersteht, welches ein mysteriöses, geflügeltes Mädchen (wieder dürften Fans aufhorchen) in seiner Gewalt hat. Nach



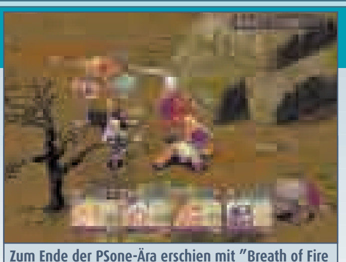
PS2 Das klassische Kampfsystem der ”Breath of Fire”-Saga wurde gründlich überarbeitet – auf bombastische Effekte müsst Ihr natürlich nicht verzichten.

Feurige Fantasy mit kuriosen Charakteren

Die ”Breath of Fire”-Saga im Überblick

“Breath of Fire“ wurde komplett deutsch für den GBA neu aufgelegt, Episode 2 (Bild) blieb englisch.

Hundemenschen, Halbdrachen, sprechende Affen und geflügelte Prinzessinnen – seit Erscheinen der ersten SNES-Folge sticht Capcoms ”Breath of Fire”-Serie vor allem durch kuriose Heldenkader aus der RPG-Masse hervor. Das Debüt blieb Mitte der Neunziger zwar Import-Zockern vorbehalten, im Ausgleich erfreute die Fortsetzung (ebenfalls Super Nintendo) auch PAL-Spieler. Mit Aufbruch in die 32-Bit-Generation keimte für die Dachen-Saga eine Zeit der Änderungen auf: Zwar wuselten nach wie vor skurrile Bitmap-Sprites über den Bildschirm, dafür waren Playstation-Fans erstmals in drehbaren Iso-Kulissen unterwegs. Dramaturgisch konnte das langatmige Werk leider nicht mit den spannenden Abenteuern vergangener Tage konkurrieren. Erst die vierte Episode stimmte eingefleischte Fans dank detaillierter Optik, individueller Pastell-Farbpalette sowie fesselnder Inszenierung wieder zufrieden. Schade nur, dass das stimmungsvolle Epos erst zum Ende der PSone-Hochzeit erschien und somit in der allgemeinen Begeisterung für Next-Generation-Konsolen fast unterging. Ob die fünfte Episode überhaupt noch hierzulande veröffentlicht wird, ist noch nicht entschieden – MAN!AC drückt die Daumen!



Zum Ende der PSone-Ära erschien mit ”Breath of Fire 4” die gelungenste 32-Bit-Episode.

PS2 Mit wachsender Erfahrung bringt Ihr immer wuchtigere Combos zustande.

PS2 Import-Fans sollten aufgrund der Sprachbarriere bis zur Veröffentlichung der US-Version Ende Februar ausharren, eine PAL-Umsetzung ist noch nicht bestätigt.

PS2 In Inneren von Gebäuden oder engen Gängen ist die Kameraperspektive vorgegeben, in weitläufigen Arealen dürft Ihr sie via rechtem Analogstick drehen.

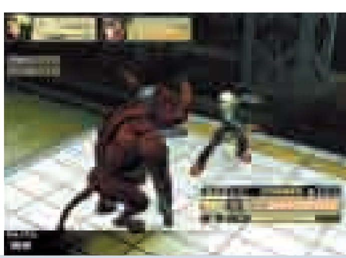
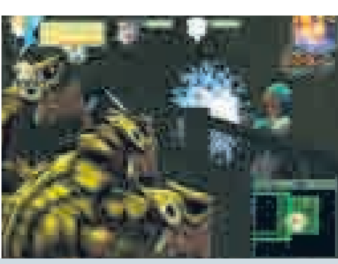
PS2 Heimlich, still und leise: Gelingt es Euch, herumwuselnde Unholde mit der passenden Nahrung abzulenken (links), könnt Ihr ungesehen vorbeischleichen.

zäher Schlacht ist die holde Maid befreit, gemeinsam ziehen die Schicksalsverbündeten weiter.

Untergrund-Kämpfer

Nicht nur das Setting, auch die Präsentation des fünften "Breath of Fire" geht neue Wege – tummeln sich Ryu und seine Mitstreiter doch erstmals als Cel-Shade-Figuren in einer polygonalen 3D-Kulisse. Eine grundlegende Überarbeitung hat zudem das Kampfkonzept erfahren: Ob bissige Fledermäuse, traditionelle Schleimaugen oder Hackmesser-schwingende Trolle – alle Viecher ziehen gut sichtbar ihre Wege durch die verschlungenen Gängelabyrinthe und greifen erst bei Kontakt an. Bringt Ihr es allerdings fertig, die jeweilige, zuvor gefundene Lieblingsnahrung der Biester auf deren Laufpfad zu platzieren, könnt Ihr einer bewaffneten Auseinandersetzung ganz entgehen. Gierig machen sich die Viecher über die spendierte Speise her, während Ihr vorsichtig vorbeischleicht. Kommt es dennoch zur rundenbasierten Schlacht, ist strategisches Kalkül gefragt: Eure Helden verfügen über eine gewisse Zahl an Aktionspunkten, von denen jeder Schritt gen Monster und jeder Angriff abgezogen wird. Letztere unterteilen sich in die drei Varianten leicht, mittel sowie stark. Getreu der Regel, 'Je mächtiger die Attacke, desto mehr AP kostet sie' verbinden die Haudegen dabei in nur einem Zug so lange Einzelhiebe zu wuchtigen Combomanövern, bis das Punktekonto leergeräumt ist und Ihr bis zur nächsten Runde warten müsst.

Ob Epsiode 5 auch bei uns erscheint, ist noch unklar – MAN!AC hält Euch natürlich auf dem Laufenden. *cg*

PS2 Die jedem Charakter zur Verfügung stehenden 'AP'-Punkte bestimmen sowohl den Laufradius (links, grüner Kreis) als auch Stärke und maximale Länge der Combo-Attacken (Mitte) – gegen mächtige Monster kommt Ihr nur mit optimaler Taktik weiter.

Breath of Fire 5

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	unbekannt

Die Drachensaga einmal anders: Prügellastige Dungeonexpedition mit düsterer Comic-Atmosphäre und überarbeitetem Kampfsystem – für Fans definitiv interessant.

Xbox-Alternative

Actionlastige Fantasy mit sexy Charakteren – ein Preview zum aktuellen Xbox-Hoffnungsträger **Sudeki** findet Ihr auf Seite 14.

Gamecube-Alternative

Mit der Umsetzung des Dreamcast-Highlights **Skies of Arcadia** dürfen Cube-Freibeuter erst im Frühsommer in See stechen.

Kung Fu Chaos

Bruce Lee hat ausgedient: Prügelt Euch mit einer Horde flippiger Möchtegern-Stars durch kultige Hong-Kong-Filmkulissen.



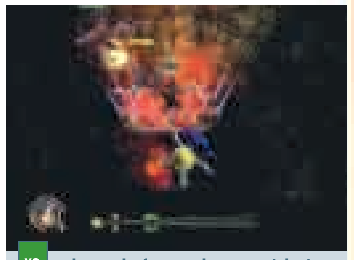
Immer feste drauf: Bei der Fahrt durch fernöstliche Kanäle habt Ihr es gerade nur mit einem Ninja zu tun – noch, denn meist bringen die Kerle Verstärkung mit.

Mit den zwei bisherigen Versuchen ("Fuzion Frenzy" und "Whacked"), ein vernünftiges Partyspiel auf die Beine zu stellen, hatte Microsoft kein gutes Händchen. Doch aller guten Dinge sind bekanntlich drei: Und wirklich, der neueste Anlauf mit "Kung Fu Chaos" fällt vielversprechend aus.

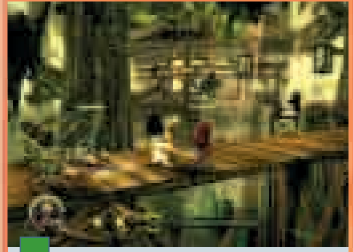
Acht schräge Charaktere warten auf ihren Handkanteneinsatz: Neben traditionellen Ninjas, Mönchen oder dem fleischgewordenen Monkey King finden sich auch leichtbeschürzte Kampfgeishas und eine humorige Blaxploitation-Hommage im Angebot. Ziel ist es, bei Filmaufnahmen Euer Können zu beweisen und die Konkurrenz auszustechen. Komplizierte Combos gibt's nicht, per Knopfdruck wird geschlagen, getreten und geblockt. Mit gutem Timing kontert Ihr Attacken der Gegner und zaubert Euren effektiven Spezialangriff auf's Parkett. Wer gut hinlangt, darf den Gegner verspotten. Geschieht das zum richtigen Zeitpunkt, wird Euch der Hohn gutgeschrieben: Bei mehrmaligem Erfolg steht Euch eine wuchtige Superaktion zur Verfügung.

Allein gegen alle

Als Solist kloppt Ihr Euch durch 20 Szenen gegen eine Übermacht Ninjas, das Spielfeld ist dabei ständig in Bewegung: Stege brechen unter Euch weg, Fallen mit tödlichen Stacheln werden ausgelöst oder Ihr tuckert auf sinkenden Schiffswracks einen Fluss entlang – wer trödelt, verschwindet aus dem Bild und verliert ein Leben. Zwischen den Kampfeinsätzen locken Minispiele das Geschehen auf: Rettet abstürzende Stuntmen mit einem Trampolin, balanciert auf einem Holzpflock und versucht, die Gegner mit einem Kran ins Wasser zu schubsen, oder bugsiert anstürmende Ninjas mit einer als Wurfgeschoss missbrauchten Prinzessin in den Abgrund. Wer Freunde zur Hand hat, braucht keine Feinde mehr: Dann geht's mit bis zu vier Kämpfern nach dem Motto 'Jeder gegen jeden' durch die Szenarien, alternativ könnt Ihr auch Teams bilden. Das urig-chaotische Geschehen wird durch schicke Optik mit vielen witzigen Details, skurrilen Umgebungen und einem Schuss Cartoon-Komik versüßt, während aus dem Off der schräge Regisseur in gebrochenem Englisch seine Anweisungen reinplärrt. Wenn das letzte Feintuning noch einige kleine Macken ausmerzt, steht im Frühjahr mit "Kung Fu Chaos" eine launige Spitzenklopperei ins Haus. *us*



XB Schmerzhafte Landung: Weicht im Fall den tödlichen Stacheln aus.



XB Gefahr an zwei Fronten: Da hilft nur die Flucht nach vorne.

Kung Fu Chaos

Xbox

Entwickler:	Just Add Monsters, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	1. Quartal

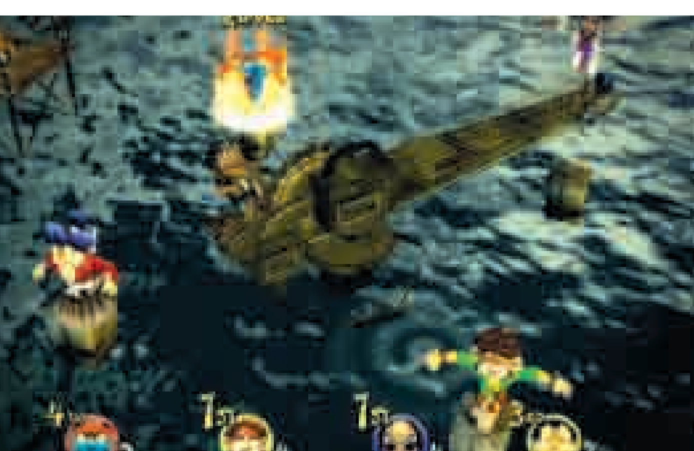
Unterhaltsame Prügelaction im launigen B-Film-Kleid mit witzigen Charakteren. Dank abwechslungsreicher Levels auch als Party-Zeitvertreib geeignet.

Playstation 2-Alternative

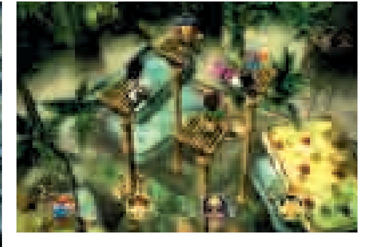
Ein ähnlicher Titel steht für die Sony-Konsole zwar nicht an, dafür geht's demnächst in **Pac-Man Fever** mit Partyspielen zur Sache.

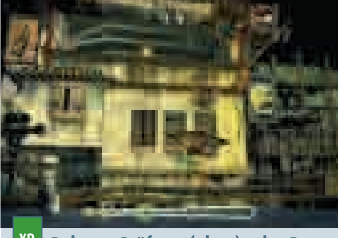
Gamecube-Alternative

Auch auf dem Gamecube ist noch keine Gaudi-Klopperei geplant, vergleichbar geht's nur beim bereits erhältlichen **Mario Party 4** zu.

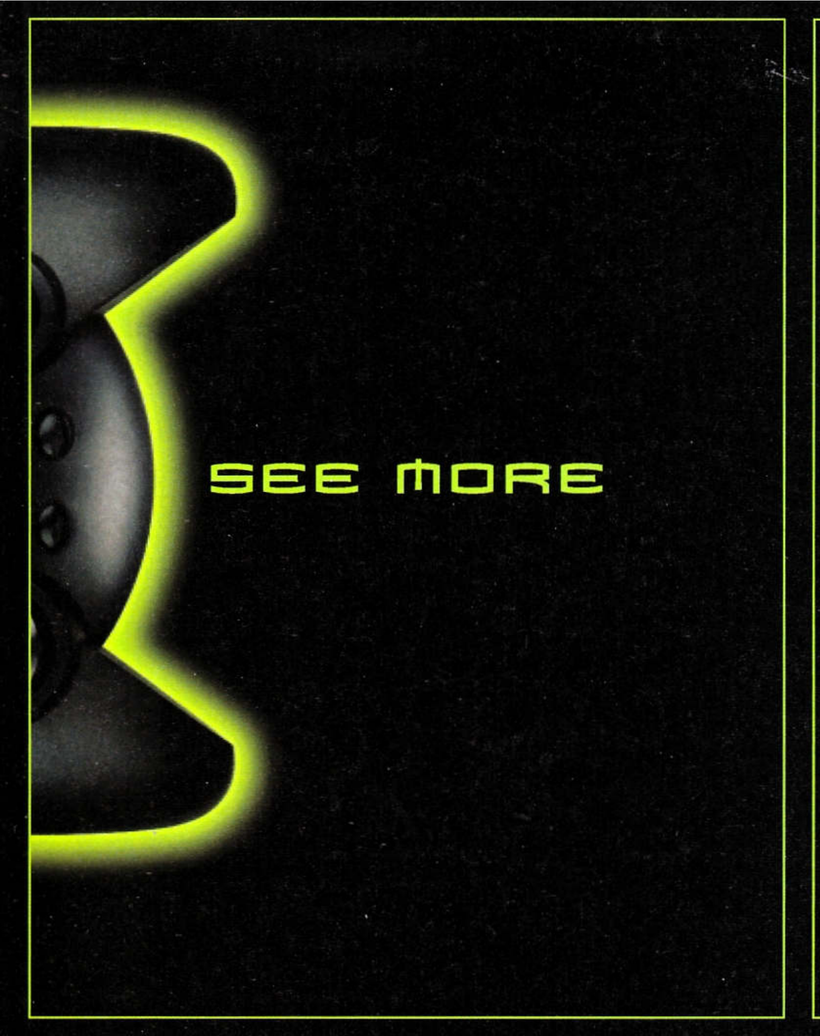


XB Die witzigen Miniaufgaben sind eher als die normalen Prügelabschnitte für bis zu vier Spieler geeignet: Hier haut Ihr die Konkurrenz mit einem Kranarm weg.



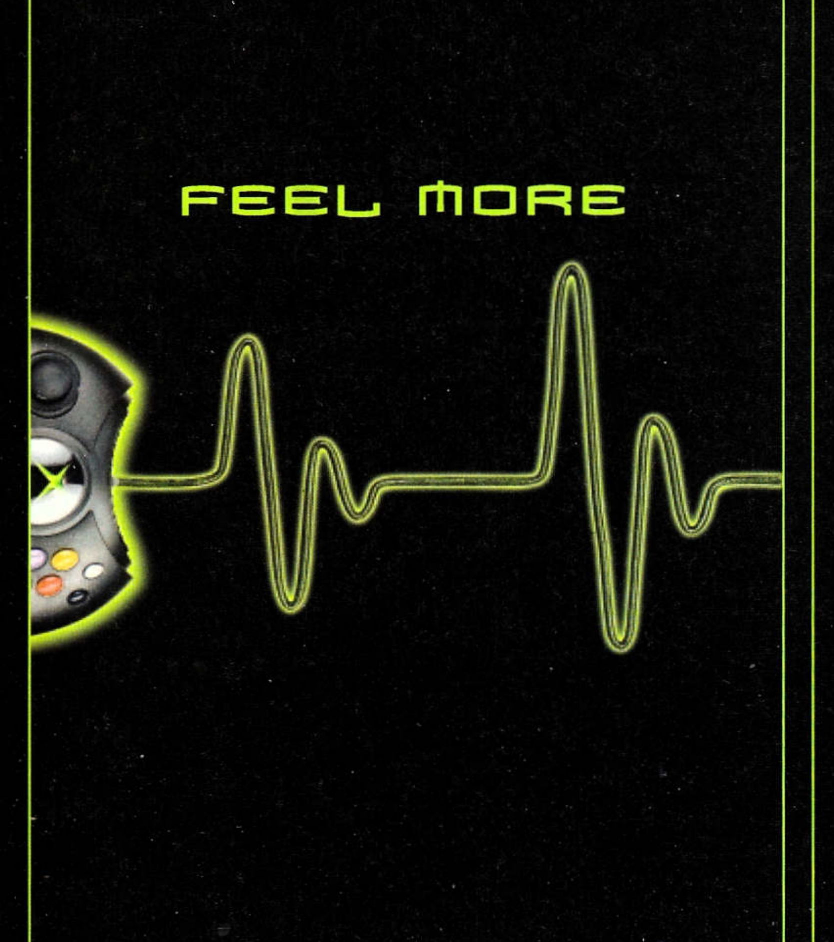


XB Balance-Prüfung (oben) oder Reaktionstest: Flinke Finger sind Pflicht.











PLAY MORE



Mortal Kombat: Deadly Alliance



PS2 Ab in den 'Konquest': Jeder Charakter hat zehn Missionen vor sich.

Kaum eine andere Spielreihe hat jemals für soviel Trubel gesorgt wie Midways "Mortal Kombat"-Gemetzel: Dabei standen weder besondere technische Qualitäten noch das höchstenfalls mittelmäßige Kampfgeschehen im Mittelpunkt, sondern der bislang nie erlebte Gewaltquotient. Dank überschwenglichem Bluteinsatz und möglichst üblen 'Fatality'-Finishing-Moves landeten nahezu alle Teile im Rekordtempo auf dem Index, diverse Folgen schafften es gar bis zur Beschlagnahmung – lediglich einige blutarme (und damit für die Zielgruppe weitgehend uninteressante) Handheld-Umsetzungen und der erste SNES-Versuch blieben verschont, ebenso der wenig aufregende Action-Adventure-Ableger "Special Forces" auf der PSone.



PS2 "Dead or Alive" lässt grüßen: Weibliche "MK"-Kämpferinnen sind inzwischen ausnahmslos gut bestückt, die Szenarien lassen sich teilweise zertrümmern.

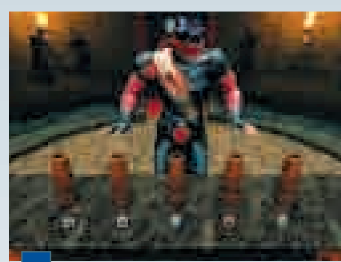



PS2 Neben normalen Prügeltechniken haben die Charaktere (je nach Veranlagung) Hilfsmittel wie Messer oder magische Attacken in der Hinterhand.

"Deadly Alliance" macht's da besser: Alle Kämpfer beherrschen eine ordentliche Schlag- und Trittzahl, simple Dauerkombos sind Vergangenheit. Als besonderer Clou hat jeder Klopper mehrere Stilrichtungen in petto, zwischen denen Ihr jederzeit während des Zweikampfs umschalten könnt. Zwar lassen sich die Aktionen weiterhin auch ohne komplizierte Knüppelverrenkungen und auswendig gelernte Knopfcombos vollführen, das spielerische Niveau hat trotzdem spürbar angezogen – wer seine niederen Instinkte ausleben will, bekommt hierzu am Kampfende immer noch genug Gelegenheit...

Für dauerhafte Prügellust sorgen neben der 23 Mann starken Klopperriege mit vielen alten Bekannten die Spielmodi: Neben der Arcade-Variante haut Ihr Euch durch über 200 spezielle Minimissionen und schaltet nach Erfolgen mehrere hundert Extras wie Kostüme oder Arenen frei.

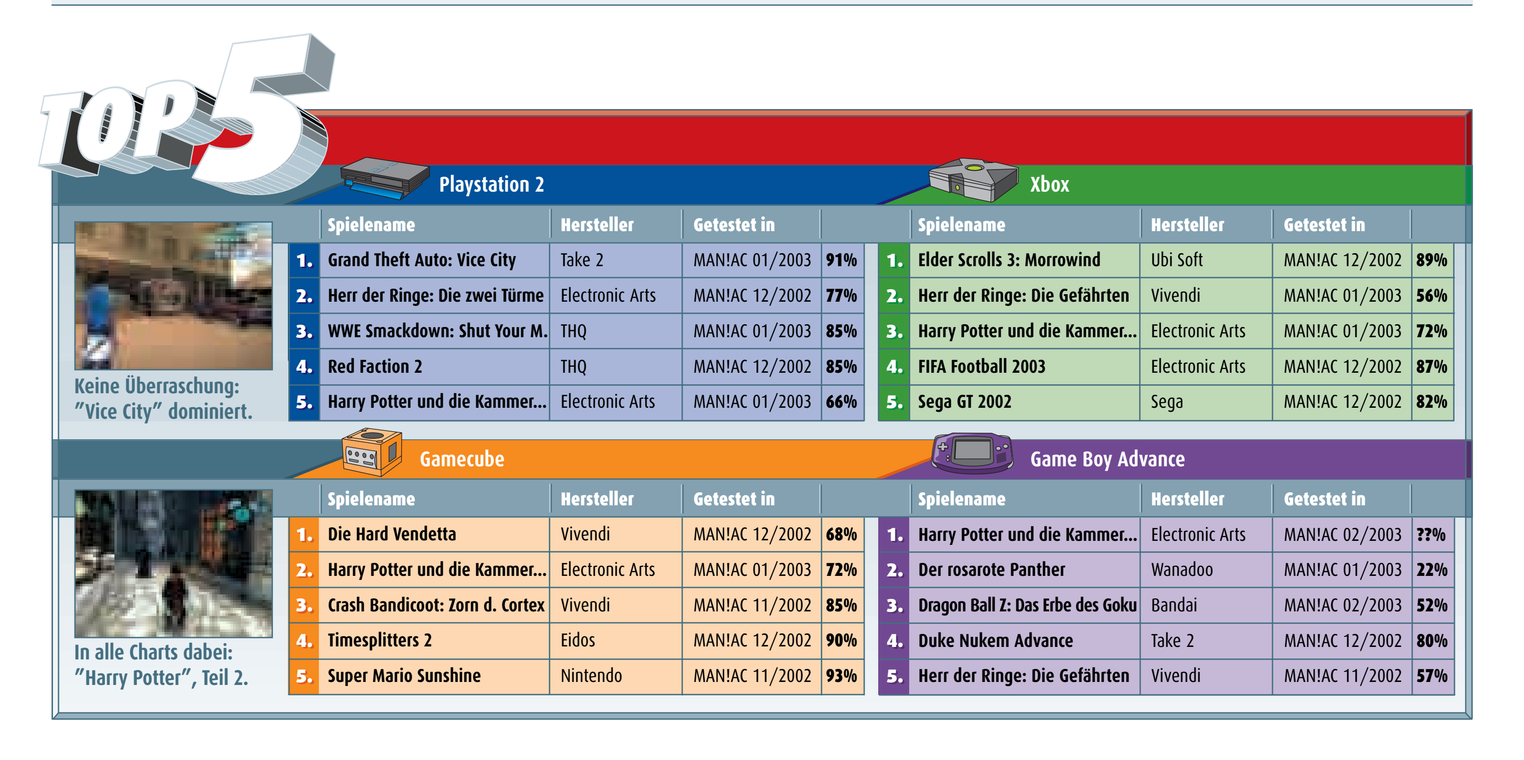
Technisch macht "Deadly Alliance" mit schicken Animationen und großen Arenen eine gute Figur – wir dürfen also gespannt sein, in welcher Form die deutsche Fassung im März erscheint. *us*



PS2 Wo ist das Hütchen? In Bonusrunden ist auch Knobelgeschick wichtig.

Hersteller:	Midway
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	März

Rückkehr des kontroversen Prügelklassikers: Dank vielen freispielbaren Extras und tiefgründigem Kampfsystem erstmals spielerisch gehaltvoll.



TOP 5

Keine Überraschung: "Vice City" dominiert.

Playstation 2

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Grand Theft Auto: Vice City	Take 2	MAN!AC 01/2003	91%
2.	Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	MAN!AC 12/2002	77%
3.	WWE Smackdown: Shut Your M.	THQ	MAN!AC 01/2003	85%
4.	Red Faction 2	THQ	MAN!AC 12/2002	85%
5.	Harry Potter und die Kammer...	Electronic Arts	MAN!AC 01/2003	66%

Xbox

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Elder Scrolls 3: Morrowind	Ubi Soft	MAN!AC 12/2002	89%
2.	Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi	MAN!AC 01/2003	56%
3.	Harry Potter und die Kammer...	Electronic Arts	MAN!AC 01/2003	72%
4.	FIFA Football 2003	Electronic Arts	MAN!AC 12/2002	87%
5.	Sega GT 2002	Sega	MAN!AC 12/2002	82%

In alle Charts dabei: "Harry Potter", Teil 2.

Gamecube

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Die Hard Vendetta	Vivendi	MAN!AC 12/2002	68%
2.	Harry Potter und die Kammer...	Electronic Arts	MAN!AC 01/2003	72%
3.	Crash Bandicoot: Zorn d. Cortex	Vivendi	MAN!AC 11/2002	85%
4.	Timesplitters 2	Eidos	MAN!AC 12/2002	90%
5.	Super Mario Sunshine	Nintendo	MAN!AC 11/2002	93%

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Harry Potter und die Kammer...	Electronic Arts	MAN!AC 02/2003	??%
2.	Der rosarote Panther	Wanadoo	MAN!AC 01/2003	22%
3.	Dragon Ball Z: Das Erbe des Goku	Bandai	MAN!AC 02/2003	52%
4.	Duke Nukem Advance	Take 2	MAN!AC 12/2002	80%
5.	Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi	MAN!AC 11/2002	57%

James Cameron's Dark Angel



PS2 Frauenpower aus dem Genlabor: Max haut selbst gestandene Soldaten um.

Nach der abrupten Einstellung des TV-Vorbilds müssen "Dark Angel"-Jünger ihren SciFi-Hunger nun mit Vivendis 128-Bit-Versoftungen stillen: Im genmanipulierten Körper von Kampfamazone Max schleicht und springt Ihr durch insgesamt 26 apokalyptische Abschnitte. Patroullierenden Wachbuben der finsteren Manticore-Corporation stellt sich Euer Bildschirm-Mädel mit saftigen Tritten, Kinnhaken sowie einer lautlosen Hightech-Wumme entgegen. Wer brav prügelt, füllt die 'Wut'-Anzeige auf und lässt anschließend Kombo-Attacken auf seine Widersacher prasseln oder spurtet im Schall-Tempo durch die Polygonkulissen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Action
D-Termin:	Januar

Auf sie mit Gebrüll: Einfältige Fließband-Action mit Serien-gerechter Präsentation und stimmungsvoller, aber arg unübersichtlicher Ruckel-Optik.

Kakuto Chojin



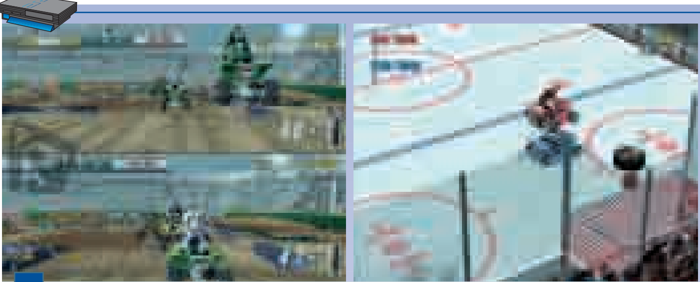
XB Das sieht doch gut aus: Die Kämpfer glänzen mit feiner Modellierung.

Mit "Dead or Alive 3" hat die Xbox zwar einen mächtig überzeugenden Vorzeigeprügler – doch da die Tecmo-Babes jetzt lieber Volleyball spielen, sieht's mit Nachschub schlecht aus. In die so entstandene Bresche soll die Microsoft-Eigenproduktion "Kakuto Chojin" springen.
Mit 13 Vertretern aller Stilarten kämpft Ihr an vorwiegend düsteren Orten den besten Knochenbrecher aus: Dank Unterteilung der Attacken in hohe, tiefe und mittlere Angriffe habt Ihr das Tret-und-Schlag-System schnell verinnerlicht, einige Special Moves und kurzzeitige Turboschübe sorgen für zusätzliche Feinheiten. Einen kleinen Leckerbissen gibt's auch: Ihr dürft nicht nur alleine und zu zweit ran, sondern haut Euch auch zu viert bei einem 'Battle Royal' die Nasen platt.

Hersteller:	Microsoft
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	2. Quartal

Einsteigerfreundliche Klopperei mit düsterer Edeloptik, ansprechend gestalteten Charakteren und leicht begriffener Steuerung.

ATV Offroad 2


PS2 Mehrspielerfreuden: Mit Freunden tretet Ihr u.a. zu normalen Splitscreen-Rennen an oder beharkt Euch gegenseitig beim Redaktionsfavoriten ATV-Eishockey.



PS2 Kommt im Standbild leider nicht so gut rüber: In der neuen 'Pilotenansicht' erlebt Ihr das Tempo und jede Bodenwelle noch viel intensiver.

In den USA kratzt des erste "ATV Offroad" bei den Verkaufszahlen inzwischen an der Millionengrenze, bei uns wurde die flotte Vierradraserei zu Unrecht wenig beachtet: Mit dem zweiten Teil könnte sich das ändern, denn neben kräftig aufgepolstertem Umfang und ordentlichem Feinschliff gibt's ein wichtiges Extra – "ATV Offroad 2" bietet eine Online-Option und wird zu den europäischen Starttiteln des PS2-Netzwerkadapters gehören.
Aber nicht nur im Internet dürfen sich bis zu vier wagemutige Piloten messen, auch vor dem heimischen Bildschirm kann sich ein Raserquartett dank Splitscreen austoben.
Wie gehabt sind die wendigen ATV-Quads keineswegs hochgetunte Karts, sondern fordern einiges an Übung, damit Ihr erfolgversprechend über die hügeligen Untergründe braust. "ATV Offroad 2" legt viel Wert auf Realismus, mit blindem Gasfußgedröhne kommt Ihr nicht weit: Nur wer dosiert Tempo macht und Sprünge sowie Bodenwellen durch geschicktes 'Vorladen' der Federung ausgleicht, kann um den Sieg mitfahren. An der Optik wurde mit Ausnahme der flotten Pilotensicht nur im Detail gefeilt, dafür bekam das Stuntsystem wie beim Wasserkollegen "Splashdown" eine Aufwertung verpasst. Außerdem könnt Ihr Euch über deutlich mehr Wettbewerbe und Strecken freuen: 13 Meisterschaften in verschiedenen Kategorien und satte 40 Pisten liefern auf lange Sicht genug Raserstoff.

Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2. Quartal 2003

Mehr Strecken, mehr Meisterschaften und noch dazu onlinefähig: Die Fortsetzung der realistischen Offroad-raserei legt noch ein paar PS zu.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb


XB Rechter Haken: Indy liefert sich Faustkämpfe mit untotem Tempel-Gesindel.

Während Schauspiel-Opa Harrison Ford erst 2005 wieder als berühmtester Archäologe der Welt gegen Kino-Nazis antritt, dürfen Xbox- wie PS2-Inhaber bereits im nächsten Frühjahr ihren Forscherdrang ausleben. Die "Buffy"-Macher The Collective versprechen "Tomb Raider"-typische Hüpfeinlagen, rudimentäre Rätseleien, haufenweise Teutonen-Bösewichte und exotische Schauplätze rund um den Erdball. So seht Ihr u.a. in unterirdischen China-Tempeln sowie Prager Schlossanlagen nach den Rechten – und haut dem Fascho-Mob nach traditioneller Indy-Art die Peitsche um die Ohren. Zerstörerische Improvisationstalente zerdeppern lieber rumstehendes Mobiliar und nutzen dann Stuhlbeine, Tischplatten oder messerscharfe Glasflaschen als Knüppel-Ersatz.

Hersteller:	LucasArts
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2003

Achäologie für Action-Freunde: Gewohnt kompetente Forscher-Kost mit brachialen Scharmützeln – nur der Rätselanteil ist recht dürftig.

Star Wars: Knights of the Old Republic

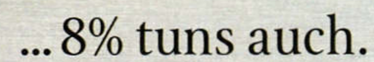

XB Wow, ist der aber lang! Als Jedi-Meister bastelt Ihr Euch eine eigene Laser-Klinge.

Trotz enormer Belegschaft ist George Lucas' Spieleabteilung momentan mit der Fließbandproduktion immer neuer "Star Wars"-Aufgüsse überfordert. So werkeln die "Baldur's Gate"-Gurus von Bioware nun für das Skywalker-Imperium an einem Mammut-Rollenspiel: Wie der Name des Sternen-Epos bereits andeutet, erlebt Ihr spielerisch die Anfänge der Jedi-Meisterei – Anakin & Co. werden erst tausende Jahre später gezeugt. Genre-üblich schart Euer (wahlweise selbstgebastelter) SciFi-Recke im Verlauf der Verschwörungs-Geschichte eine Vielzahl treuer Anhänger um sich, von denen jeweils zwei beim rundenbasierten Lichtschwert-Gefuchtel behilflich sind. Herrlich fies: Nachwuchs-Imperatoren schlagen sich auf die dunkle Seite der Macht.

Hersteller:	LucasArts
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2. Quartal 2003

Wie der Kult begann: Technisch noch maues, aber dafür spielerisch immens gehaltvolles Weltraum-RPG von kolossalem Umfang.



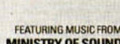


On the Road! Off the Road! Reach the Limits!
World Racing besteht zu 8% aus anspruchsvollen Tunnelfahrten, welche wiederum den gleichen Aktionsradius bieten, wie herkömmliche Schlauch-Engines. In den restlichen 92% fahren Sie in einer nie dagewesenen Qualität quer durch die Kontinente dieser Erde.
Entscheiden Sie selbst, wann und wo Sie die Straße verlassen, um eine tollkühne Abkürzung zu nehmen, denn die 3D-Landscape-Engine ermöglicht es, theoretisch jede Stelle des Spiels zu erreichen.

Features:

- Erleben Sie 120 verschiedene Strecken in sieben riesigen, vollständig befahrbaren 3D-Umgebungen (Nevada, Japan, Mexiko, Australien, die Alpen, eine Stadt und ein Testgelände)!
- Die 50 abwechslungsreichen Missionen und die Rennen im Einzel- oder Mehrspielermodus werden Ihren Adrenalinspiegel in die Höhe treiben!
- Testen Sie Ihr Können und stellen Sie sich dem veränderten Handling der Wagen in den verschiedenen Modi (Arcade bis Simulation)!
- Fahren Sie bis zu 110 Originalwagen (z.B. Mercedes-Benz A- bis S-Klasse, Rennwagen, Oldtimer und Prototypen)!
- Alle Modelle basieren auf 150 von Mercedes-Benz zur Verfügung gestellten Originalparametern!
- Wählen Sie einen Charakter, um Ihr Profil zu speichern. Spielen Sie die Aufzeichnung eines Rennens ab und beobachten Sie Ihre Performance!
- Spielen Sie gleichzeitig mit bis zu vier Spielern via Splitscreen!
















www.mercedes-benz.de/worldracing

Aus für Importe?

Der Zoll schlägt derzeit kräftig zu und sorgt für Frust bei NTSC-Fans – MAN!AC forscht nach den Hintergründen.

Seit einigen Jahren haben es Liebhaber von Importspielen in Deutschland schwer: Wurde bis Mitte der 90er-Jahre der Verkauf von NTSC-Titeln toleriert, sorgten die Hersteller 1998 zum Start von "Metal Gear Solid" für ein jähes Ende – erst beriefen sich Konami, kurz darauf Sony und anschließend weitere Publisher auf das gesetzlich verankerte Verbot des gewerblichen Vertriebs von Grauimporten. In Kürze verschwanden praktisch alle US- und Japan-Titel aus den Regalen, frisches Konsolenfutter für Fans gab's nur noch unter der Hand oder über Privat-Engagement: Eigenimporte für den privaten Gebrauch blieben weiterhin erlaubt.

Flachschädel-Phobie: Miese PAL-Produktionen werden zum Glück immer seltener, trotzdem fallen gelegentlich selbst Spitzentitel wie "Final Fantasy 10" mit dicken Balken und anderen Ärgernissen auf.

Stein des Anstoßes: Mit "Metal Gear Solid" endete das Zeitalter des unbeschwerten Spieleimports.

Selbst ist der Mann

Für Gelegenheitskäufer ist diese Möglichkeit zwar unpraktisch, doch Profizocker wussten sich schnell zu helfen: Zuverlässige Versender in Übersee wurden dank Internet aufgespürt, die zwingend notwendige Kreditkarte bei der Bank organisiert – letzteres stellte zwar für minderjährige Spieler ein Problem dar, das sich aber durch Hilfe von Eltern oder Freunden ebenfalls überwinden ließ. Dieses System funktionierte die letzten Jahre ohne größere Störungen. Wer bereit war, etwas Zeit und Mühe zu investieren, bekam seinen Wunschimport immer noch, während die Hersteller ihr Hauptanliegen (also die Verhinderung von gewerblichen Großbestellungen) recht erfolgreich durchsetzten.

Störung im System

Anfang November bekam die heile Importwelt jedoch einen dicken Knacks, im MAN!AC-Forum breiteten sich angesichts des US-Starts von "Resident Evil Zero", "Metroid Prime" oder "Suikoden 3" Schreckensmeldungen aus: In Frankfurt wurden vom Zoll Sendungen eines bekannten US-Händlers festgehalten – und das zum Teil über mehrere Wochen hinweg. Die Konfusion darüber war groß, denn wie erwähnt sind Privatimporte durchaus erlaubt. Informationen vom betroffenen Kurierdienst FedEx und den Zollstellen sorgten nur teilweise für Aufklärung, zumal sich die Aussagen nicht selten widersprachen: Mal war von Markenschutzprüfungen wegen Raubkopie-Verdacht die Rede, mal von der Vermutung gewerblicher Absichten. Außerdem sollten die Konsolenher-





"Suikoden 3" wird laut Konami wegen Übersetzungsproblemen nicht in Europa erscheinen, obwohl bereits eine komplett englische Fassung in den USA existiert – Fans bleibt also nur der Import. Das Sprachargument bereitete vor einigen Jahren dem PSone-Strategieknüller "Final Fantasy Tactics" (rechts) dasselbe Schicksal.



Geduldsspiel: Die meisten Kracher erscheinen zwar auch bei uns, aber nicht jeder will mehrere Monate warten, bis z.B. ein "Metroid Prime" in Europa eintrudelt.

Firmen wie EA passen ihre Produkte einwandfrei an die PAL-Norm an und geben sich wie bei "Der Herr der Ringe" (links) Mühe mit der Eindeutschung; allerdings gibt's manche Perle wie "NASCAR Thunder 2003" (rechts) nur in Übersee.

steller hinter der plötzlichen Zollbetriebsamkeit stecken. Letzteres verwunderte, denn die Freaks als Meinungsführer werden von den großen Drei geschätzt, wie auch Sony ausdrücklich erklärt (siehe Interview). Wer im Paragraphendschungel welche obskure Regelung ausgepackt hat, ist nicht endgültig zu klären, aber wenigstens lichtete sich das Chaos am Monatsende etwas. Die aufgehaltenen Produkte wurden inzwischen freigegeben, Privatzocker können derzeit wieder davon ausgehen, dass sie ihre Bestellung erhalten – solange es sich nicht wieder jemand anders überlegt.

Anfang vom Ende?

Voraussichtlich ab 1. April 2003 tritt das heiß diskutierte neue Jugendschutzgesetz in Kraft: Strengere Bewertungskritierien sorgen wahrscheinlich für höhere Altersfreigaben und mehr Indizierungen. Knackpunkt für Importfans ist die gestärkte Bedeutung der Freigaben, die nun auch bei Spielen (die bisher nur eine unverbindliche Empfehlung hatten) greift – was nicht von einer staatlich akzeptierten Stelle geprüft wurde, bekommt automatisch die höchste Wertung verpasst, wodurch auch ein Vertrieb über den Versandweg nicht erlaubt ist. Nach dem neuen Recht wäre es möglich, jeden per Post oder Kurier eingeführten Eigenimport am Zoll zu beschlagnahmen, egal ob es sich um ein harmloses Sportspiel oder eine blutige Metzelei handelt. Ähnliche Regelungen gelten für Filme seit Jahren, allerdings erreichten bislang ungeprüfte Titel, deren deutsche Fassung eine niedrige Freigabe erhalten hatten, trotzdem den Empfänger – schließlich wäre es selten dämlich, z.B. Disney-Filme zu beschlagnahmen. Ob sich allerdings auch zukünftig der gesunde Menschenverstand durchsetzt, ist fraglich: Beim Jugendschutz hat die Vernunft in den letzten Monaten nicht immer Platz gefunden, zumal aus Cineastenkreisen unlängst ebenfalls von übereifrigen Zollaktionen berichtet wurde.

Selbsthilfe

Hartnäckige Zocker finden mit Glück Kontakte zu einem der wenigen heimischen Händler, die das Risiko Import trotz der legalen Probleme noch wagen. Ansonsten steht die Europäische Union im Mittelpunkt: Seit der Einführung des gemeinsamen Binnenmarktes 1993 ist im EU-Gebiet der Handelsverkehr ohne Zollkontrollen gewährleistet – bietet jemand in den 14 anderen Mitgliedsstaaten ein von Euch gesuchtes Spiel an, müsst Ihr deshalb grundsätzlich nicht befürchten, dass es an der deutschen Grenze hängen bleibt.
Laut dem Verband der Unterhaltungsindustrie Deutschland VUD dürfen (im Gegensatz zu Sonys Auffassung, siehe Interview mit Herrn Gerdes) zudem nicht geprüfte Produkte aus dem EU-Bereich weiterhin in Ladengeschäften an Erwachsene veräußert werden – habt Ihr einen engagierten Spieleshop in der Nähe, sollte es also zumindest mit Spielen aus England & Co. klappen. Da unsere kontinentalen Nachbarn einen spürbar sachlicheren Umgang mit dem 'bösen Medium' Videospiel praktizieren, gibt's wenigstens diesen Silberstreif am Horizont – trotzdem ist es bedauerlich, dass Zocker in dieser Art an den Rand der Legalität gedrückt werden. *us*

▪ ▪ ▪ "Wir haben nichts dagegen, wenn jemand legal eine NTSC-Playstation erwirbt" ▪ ▪ ▪

Manfred Gerdes, Geschäftsführer Sony Computer Entertainment Deutschland, zur Importproblematik



MAN!AC: Wie steht Sony grundsätzlich zu Importen?
Manfred Gerdes: Zunächst gibt es ungewollte und gewollte Produktdifferenzierungen, die sich aus den unterschiedlichen Fernsehnormen ergeben und das Produkt verteuern würden, wenn diese auch in der europäischen Version enthalten wären. Die Freaks würden diese Kosten in Kauf nehmen, allerdings nicht der normale Konsument, den nicht interessiert, was in den USA oder Japan spieletechnisch abgeht. Deshalb haben wir die Konsole für die jeweiligen Märkte entwickelt – und nicht eine global einsetzbare PS2.
Bei der Software treffen sich zwei Extreme: Zum einen die relativ kleine, aber wichtige Freakgruppe und die verhältnismäßig wenigen Spiele, die tatsächlich vom Markt angenommen werden. Diese Tatsachen haben uns in unserer Entscheidung gestärkt, auf den Konsumenten hier einzugehen und die wirklich relevanten Titel als PAL-Konvertierung einige Zeit nach der NTSC-Markteinführung auch in Europa anzubieten. Natürlich kommt das Argument der besseren Qualität, also PAL-Balken usw., dazu möchte ich folgendes sagen: Wer Importspiele spielen will, soll bitte auch die Hardware in Japan oder in den USA kaufen und dafür Spiele importieren, die er legal bei einem dortigen Händler erwirbt, entweder durch Freunde oder die Versendung der Produkte! Dazu ein Hinweis: Die Bundesregierung wird das Jugendschutzgesetz ändern, damit ist es nicht mehr legal, importierte Produkte auf dem deutschen Markt anzubieten. Noch härter ist die Tatsache, dass alle Spiele ohne Alters-Rating auf dem Produkt grundsätzlich verboten sind – auch dann, wenn es sich um ein normales Rennspiel handelt, was auch hier keiner Altersbeschränkung unterliegt, aber halt durch die USK geprüft wurde.
Wir haben nichts dagegen, wenn jemand legal eine NTSC-Playstation erwirbt und darauf NTSC-Spiele spielt, die er in dem Land gekauft hat, in dem das Produkt legal angeboten wird! Wir sind gegen das Chippen von Playstations, da zurzeit gerade auf der PSone doppelt soviele Spiele kopiert als verkauft werden! Jeder von uns erwirbt nur das Recht, die Inhalte auf dem von uns angebotenen Datenträgern abspielen zu dürfen. Das Recht an den Inhalten bleibt urheberrechtlich betrachtet in den Händen der Entwickler.
In der digitalen Welt gibt es keine Kopien, die schlechter sind als das Original, sondern Klone. Das Klonen bezeichnen wir als Diebstahl, zumal diese Produkte oft auch noch vermarktet werden und nicht wie in der eigentlichen Bestimmung als Sicherungskopie zu Hause in der Schublade liegen. Die Sicherheit der heutigen Technologie macht auch keine Kopie notwendig, es sei denn, jemand geht fahrlässig mit dem Produkt um und zerkratzt es. Da sollten wir es genauso wie bei allen anderen Produkten halten, wenn der Defekt auf eigenes Fehlverhalten zurückzuführen ist. Liegen eindeutige produktionstechnische Mängel vor, tauschen wir wirklich kulant um, denn uns ist wichtig, immer ein funktionsfähiges Produkt in Euren Händen zu sehen!

MAN!AC: Werden Zockern, die sich NTSC-Titel zum Eigenbedarf aus Übersee besorgen, Steine in den Weg gelegt?
Manfred Gerdes: Nein, solange klar erkennbar ist, dass kein gewerblicher Sachverhalt vorliegt – also kein Geschäft betrieben wird, wo der Sinn und Zweck des Imports nicht im Selbstgebrauch, sondern im Weiterverkauf liegt. Allerdings sind auch in diesem Fall die gesetzlichen Bestimmung einzuhalten (Altersfreigabe).

MAN!AC: Wie ist der Kontakt von Sony zu den zuständigen staatlichen Institutionen wie z.B. dem Zoll?
Manfred Gerdes: Sehr gut, weil wir natürlich auch die Raubkopierprofis beobachten und illegale Geschäfte in Deutschland vermeiden wollen. Unsere Branche lebt nicht von überkandidelten Personen und Persönlichkeiten, wir alle leben relativ normal und verhalten uns sehr offen. Wir müssen viele Produkte entwickeln, ein Teil ist sicherlich nicht gewinnbringend oder kostendeckend. Dafür sollten aber einige von Euch auch bereit sein, das Spiel zu kaufen und nicht einfach raubkopieren! Ihr wollt, dass Hardware billiger und Software attraktiver wird. Dann muss auch jeder fair mitspielen, um das machen zu können!

MAN!AC: Gibt es bei der Import-Thematik eine Kommunikation mit Nintendo und Microsoft, oder geht Sony seinen eigenen Weg?
Manfred Gerdes: Nein, wir treffen keine Absprachen mit unseren Wettbewerbern.

Die zwei Gesichter des GBA: Der primitive Puzzler "Snood"...

... und die kompetente Gamecube-Umsetzung "Super Monkey Ball jr.".

Massen-Medium

Innovativ und altbacken: Bei keinem Videospielsystem ist die Kluft zwischen Brillanz und Primitivität so groß wie beim GBA.

▪ ▪ ▪ 240 Module in der Statistik ▪ ▪ ▪

Originalität

45% · 19% · 29% · 15% · 11% · 19%

- Lizenz-Titel
- Multiplattformentwicklungen mit Lizenz
- Multiplattformentwicklungen
- Neuentwicklungen
- Neuentwicklungen mit klassischen Charakteren
- Klassiker

Genre-Verteilung

37% · 11% · 2% · 8% · 13% · 10% · 3% · 13% · 3%

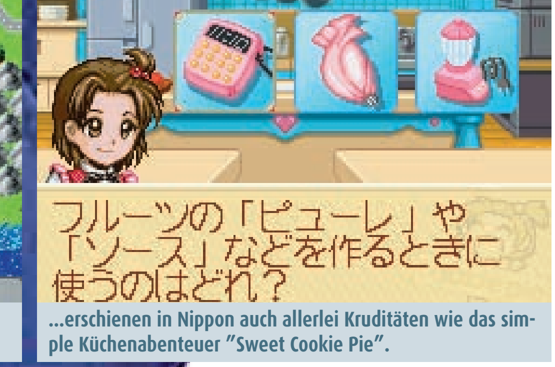
- Jump'n'Runs & Action-Adventure
- Action
- Andere
- Beat'em-Ups
- Denkspiele & Geschicklichkeit
- Rennspiele
- Rollenspiele
- Sport
- Strategie & Simulation

An diesem Diagramm lässt sich ablesen, woher die Ideen hinter den bislang veröffentlichten GBA-Titeln stammen. Nur 15% aller Module sind wirklich 'neue' Spiele, der Rest rekrutiert sich aus dem 16-Bit-Fundus, bekannten Videospiel-Heroen und Film-, Fernseh- oder Sportlizenzen. Beinahe ein Drittel der Spiele sind Multiplattformtitel, bei denen neben Heimkonsolenversionen eine GBA-Versoftung mit abfällt – meist als Resteverwertung oder um Marketingausgaben auf ein Produkt mehr zu verteilen.

Knapp zwei Fünftel aller GBA-Titel greifen auf die 16-Bit-Traditionsdisziplin Jump'n'Run zurück – meist im typischen von links nach rechts scrollenden 2D, sporadisch auch in Iso-Perspektive oder mit Action-Adventure-Anklängen. Knobler und mit Gehirnaktivität angereicherte Geschicklichkeitsspielchen – eigentlich eine Handheld-Domäne – sind mit 13% auf dem GBA schon beinahe unterrepräsentiert. Ebenfalls noch nicht annähernd so reichhaltig besetzt wie wünschenswert sind die Genres RPG und Strategie.

500 Titel in 20 Monaten: Keine Konsole wurde jemals in so kurzer Zeit mit so vielen Spielen bedacht wie der Game Boy Advance. Durchschnittlich 25 Produkte werden jeden Monat weltweit für den GBA fertig gestellt – hart für Spieler, bei diesem Mega-Output den Überblick zu behalten, hart für die Hersteller, einen gewissen Qualitätsstandard zu wahren. Für uns sind die halben Tausend (Tendenz täglich steigend) Grund genug, dem Game Boy Advance ein Special zu widmen und das vergangene, aktuelle und zukünftige Softwareaufgebot näher zu beleuchten.

In Japan ist die Software-Palette des GBA reichhaltiger und vielfältiger: Neben Strategie-Knallern wie "Daisenryaku"...



...erschienen in Nippon auch allerlei Kruditäten wie das simple Küchenabenteuer "Sweet Cookie Pie".

Glänzender Beginn, düsterer Alltag

Als der GBA im März 2001 in Japan erschien, trat er ein schweres Erbe an: In den vorhergehenden zwölf Jahren hatten seine Ahnen Videospielgeschichte geschrieben – Game Boy und Game Boy Color verkauften sich 120 Millionen Mal, der Kinder-Kassenknüller Pokémon setzte vom schwarzweißen Display aus zum Sturm der Konsolenwelt an.

In puncto Hardware-Voraussetzungen schien der GBA von Beginn an der Traum mobiler Zocker zu sein: 32-Bit-CPU, Farbdisplay mit einer Auflösung von 244x166 Pixel, ergonomische Form, geringer Batterieverbrauch. Und wirklich, Japan-Starttitel wie "Chu Chu Rocket", "F-Zero", "Kururu Kururin" oder "Castlevania: Circle of the Moon" deuteten an, was der GBA und für ihn entwickelnde Teams drauf haben: Perfekte Umsetzungen von 16-Bit-Klassikern, innovative Konzepte und die glänzende Wiedergeburt einst glorreicher Genres.

Nicht erst in den letzten Monaten macht sich allerdings Ernüchterung







Als GBA-Hoffnungsträger 2003 müssen altbekannte Heroen herhalten: "Legend of Zelda: A Link to the past", "Contra" und "Kirby" bieten traditionell hohe Qualität.

breit – bei den GBA-Spielern wie den Herstellern der Module. Einer der größten Kritikpunkte an der Nintendo-Hardware ist auf Kundenseite die fehlende Hintergrundbeleuchtung, gepaart mit einem spiegelndem Bildschirm. Ohne Lichtquelle in exaktem Winkel ist die Beschäftigung mit dem GBA frustrierend, vor allem bei Titeln, die aus atmosphärischen Gründen mit Düsteroptik hantieren. Über eine Nachbesserung seitens Nintendo und die Veröffentlichung eines 'leuchtenden' Nachfolgers wird zwar seit Monaten gemunkelt – offiziell hält sich BigN aber bedeckt.

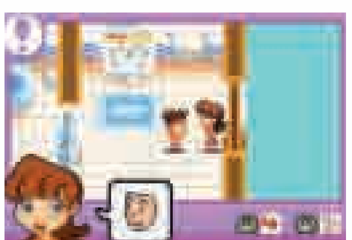
Software von der Stange

Viel mehr als die fehlende Hintergrundbeleuchtung machen aber Herstellern und Händlern die bis auf wenige Ausnahmen dürftigen Verkäufe von GBA-Software zu schaffen. Allerdings ist dieser Zustand hausgemacht: Zum einen ist die Masse an veröffentlichten Spielen bereits heute unüberschaubar, zum anderen sind die wenigsten Produkte wirklich hochwertig – ein hoher Prozentsatz des GBA-Modul-Aufkommens rekrutiert sich aus billig produzierter, schnell und inspirationslos heruntergrammierter Dutzendware. In Kombination mit immer noch überhöhten Preisen – ein gewöhnliches GBA-Modul kostet mit 50 Euro beinahe so viel wie ein hochklassiger PS2-Titel – ergibt sich eine Kaufunlust der Kunden, die so fatal ist, dass etliche Händler den GBA bereits aus ihrem Sortiment geschmissen haben.

Warum so wenig interessante und innovative Spiele für den GBA erscheinen, hat vielfältige Gründe: Zum einen ist die Hardware relativ leicht und günstig zu programmieren – die Entwicklungskosten eines gewöhnlichen Titels beginnen bereits bei 50.000 Euro, ein zwei- bis dreiköpfiges Team kann in sechs Monaten ein



Nur für USA: "Soccer Kid" wurde von Telegames neu für den GBA aufgelegt.

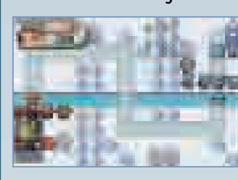


"EZ Talk": Japanische Kinder lernen dank klarer Sprachausgabe Englisch.

▪▪▪ Muss-Module ▪▪▪

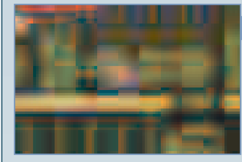
Die Top Ten auf GBA

Die Hit-Ausbeute seit Erscheinen des GBA vor eineinhalb Jahren ist zwar nicht berauschend – eine Handvoll Spiele erwiesen sich aber als ultimative Suchtmittel für unterwegs. Diese zehn Titel sollten in keiner gut sortierten (europäischen) GBA-Sammlung fehlen:



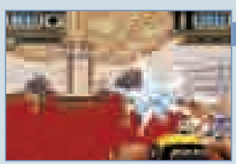
Advance Wars — NINTENDO

Der Zeitfresser auf dem GBA: Das klassische rundenbasierte Strategiespiel glänzt mit einer Fülle an Missionen, die zum großen Teil erst freigespielt werden müssen. Besonders das kluge Design von Einheiten und Karten sowie die unterschiedlichen Anime-Charaktere motivieren Euch für Monate.



Castlevania – Harmony of Dissonance — KONAMI

Jump'n'Run-Abenteuer mit Gruseleinschlag: Seit frühen NES-Zeiten ist Konamis stimmungsvolle Vampirsaga aus der Videospielwelt nicht mehr wegzudenken. Der zweite GBA-Ausflug zählt mit schaurig-schöner Optik und RPG-Einschlag zu den Höhepunkten der Serie – ein bissiges Vergnügen.



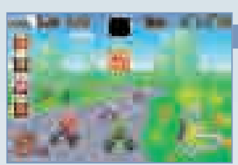
Duke Nukem Advance — TAKE 2

Kleine Ego-Action ganz groß: Dass man keine hochgezüchtete Next-Gen-Konsole sein Eigen nennen muss, um zünftige 3D-Ballereien zu genießen, beweist Obermacho Duke. Fette Wummen, flüssige Optik und eine Vielzahl knackiger Levels machen das SciFi-Spektakel zur Genre-Referenz auf GBA.



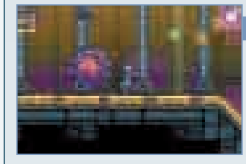
Golden Sun — NINTENDO

Rollenspiel-Epos mit Action-Adventure-Einschlag: Selten forderte ein RPG mehr Knobelarbeit vom Spieler als Camelots GBA-Debüt. Aber keine Bange: Monstermetzger und Auflevel-Fans kommen natürlich ebenfalls voll auf ihre Kosten – dank Sleep-Funktion und Batterie ideal für unterwegs.



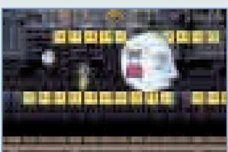
Mario Kart Super Circuit — NINTENDO

Fun-Racer nahe an der Perfektion: Anspruchsvolle Pseudo-3D-Strecken mit massig Abkürzungen, ausgefeilte Extra-Waffen, eine direkte Steuerung und ein genialer Mehrspieler-Modus mit Schadenfreude-Garantie machen "Mario Kart Super Circuit" zum unverzichtbaren Begleiter für unterwegs.



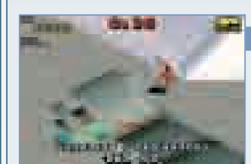
Metroid Fusion — NINTENDO

Im Weltall hört dich niemand schreien: Ob auf dem Gamecube oder im Mini-Format – die Cyber-Amazone beweist auf jedem System Oberklasse. Der unwiderstehliche Mix aus anspruchsvoller Balleraction, Hirnarbeit und Geheimnissuche sichert dem fordernden Jump'n'Shoot einen Spitzenplatz.



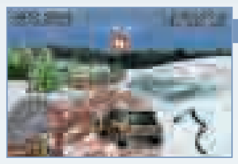
Super Mario World: Super Mario Advance 2 — NINTENDO

Aufgebohrte Umsetzung des SNES-Klassikers: Hüpft wahlweise mit Mario oder Bruder Luigi (neu) durch kunterbunte, hervorragend ausgearbeitete Welten und erforscht unzählige Geheimräume – als Gratis-Dreingabe gibt's zudem den Multiplayer-fähigen Plattform-Oldie "Mario Bros.".



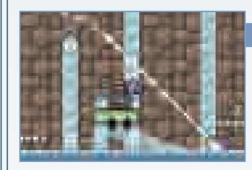
Tony Hawk's Pro Skater 2 — ACTIVISION

Das beinahe perfekte GBA-Abbild des Trendsport-Bestsellers: Tony lässt sich auch in klein und mit wenigen Knöpfen hervorragend handhaben, die hübsche Optik und das bekannte Aufgaben-basierte Spielprinzip motivieren Euch immer wieder zu einer Spritztour auf vier Rollen.



V-Rally 3 — INFOGRAMES

Rasen wie die Profis: Der furiose Offroad-Spaß zeigt eindrucksvoll, dass auf dem GBA toll aussehende Rennspiele möglich sind. Die flotte und detailreiche Polygonoptik ist bis heute ungeschlagen und lässt kleinere Patzer beim Spieldesign verschmerzen – ein Pflichtkauf für Handheld-Piloten.



Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 — NINTENDO

Der ultimative 2D-Hüpfer: "Yoshi's Island" verzückt Jung und Alt mit außergewöhnlicher Wachsmalkreiden-Optik, tonnenweise Geheimnissen sowie einer in jeder Hinsicht perfekten Steuerung – das ideenreiche, überraschende Leveldesign hält Euch Wochen bei der Stange!

▪ ▪ ▪ Preisfrage ▪ ▪ ▪

Wer verdient was am Modulverkauf

Abgesehen von Nintendo- und Konami-Software, die etwa fünf Euro günstiger angeboten wird, kostet ein gewöhnlicher GBA-Titel rund 50 Euro – 16% davon wandern als Mehrwertsteuer schnurstracks in die Staatskasse. Von den restlichen 43 Euro bedient sich zunächst einmal Nintendo: Der GBA-Hersteller fertigt sämtliche Module selbst, egal von welchem Publisher sie kommen. Für die Produktion von Cartridge, Anleitung und Verpackung inklusive Lizenzgebühr nimmt Nintendo rund zehn Euro – abhängig ist der exakte Preis von der Ausstattung (MBit Speicher, zusätzliches Flash-RAM) und dem Verhandlungsgeschick des Drittherstellers. Der Entwickler selbst erhält je nach Finanzierungsmodell (Fixbetrag, Royalities) zwischen ein und drei Euro je verkauftem Spiel. Sechs bis neun Euro landen schließlich beim Einzelhändler und der große Rest des Geldes fließt zu Vertrieb sowie Publisher – der hat allerdings auch einen Großteil des finanziellen Risikos zu tragen.

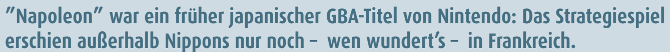
solides Stück Software zusammenbasteln. Zum anderen dienen GBA-Umsetzungen der Ausschlachtung von Lizenzen: Ein Fünftel von etwa 240 bislang in Deutschland erschienenen Titeln sind mit teuren Namensrechten ausgestattete Spiele (z.B. "Herr der Ringe", "Die Mumie"), die als Multiplattformprodukte zeitgleich mit ihren Heimkonsolen-Vettern auf den Markt kamen. Die Logik dahinter: Der Publisher kauft sich einmal die Rechte an Kinofilm oder Sportverband und versucht die Kosten auf so viele Spiele wie möglich zu streuen – bestes Beispiel hierfür ist EA, deren Konvertierung des aktuellen "Harry Potter"-Streifens auf insgesamt sieben Plattformen erschien. Netter Nebeneffekt ist dabei die Verschönerung der Bilanzen: Etliche Hersteller sind börsennotiert, je mehr Produkte im Jahr erscheinen, desto eindrucksvoller der Geschäftsbericht, desto zufriedener die Anleger.

Geduldige Konsole

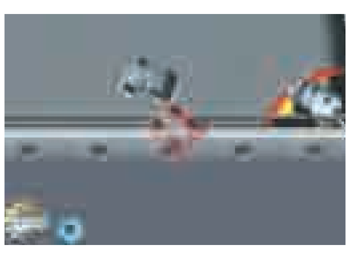
Doch auch wenn keine Lizenz mit im GBA-Spiel ist (selten genug: knapp die Hälfte aller Euro-Titel basieren auf erworbenen Rechten), heißt das noch lange nicht, dass Hersteller und Entwickler vor Innovativität sprühen. Von 240 Titeln bieten gerade mal 62 neue Szenerien oder Ideen, wobei sich 26 davon eingeführter Charaktere wie "Mega Man" oder "Bomberman" bedienen. Altbekannte Gesichter und Spiele bekommt man nicht zuletzt dank der Leistungsfähigkeit des GBA zuhauf zu sehen: 46 Klassiker aus den vergangenen Dekaden wurden bei uns bereits wiederbelebt, von "Earthworm Jim" über drei "Mario"-Episoden bis zu den Arcade-Emu-Kollektionen von Namco oder Midway.

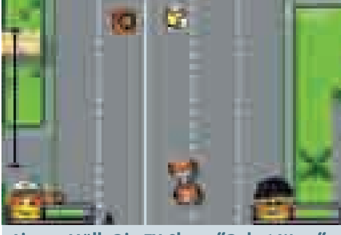
Doch so brillant diese Spiele früher auch waren und womöglich heute noch sind, der Kauf des 100 Euro teuren Geräts bzw. der je 50 Euro teuren Module wird durch sie kaum gerechtfertigt – die PSone und zugehörige Klassiker gibt's schon erheblich günstiger. Womit kann also der GBA in Zukunft sein Dasein rechtfertigen und sein Überleben sichern?





"Napoleon" war ein früher japanischer GBA-Titel von Nintendo: Das Strategiespiel erschien außerhalb Nippons nur noch – wen wundert's – in Frankreich.





Lizenz-Müll: Die TV-Show "Robot Wars" und Legos "Island Xtreme Stunts".



Vorenthaltener Klassiker: Das knuddelige wie herausfordernde "Pyuo Pyuo" wurde nicht in Europa veröffentlicht.



Kruder Knobler: "Tang Tang" stellte Take 2 still und heimlich in die Läden; mittlerweile als Ramschware billig zu erstehen.

▪ ▪ ▪ Anschluss gesucht ▪ ▪ ▪

Die vielen Seiten des GBA



Über hundert GBA-Spiele nutzen das Link-Kabel.

Wird noch halbherzig genutzt: Der Link zum Gamecube.

So wenig innovativ oftmals die GBA-Software ist, so clever sind die Verbindungsmöglichkeiten, die Nintendo seinem Handheld spendiert (hat). Die Verlinkung von bis zu vier Handhelds wird von einem Großteil der GBA-Spiele unterstützt – wenngleich die Hersteller von der Fähigkeit, allgemeine Spieledaten via Kabel zu übertragen und damit Multiplayer-Spaß mit nur einem Modul zu liefern, wenig Gebrauch machen. Wohl von finanziellen Überlegungen getrieben, wird für uneingeschränkte Mehrspieler-Runden meist ein Modul je Teilnehmer gefordert.

Aus Marketing-Sicht brillant ist der Link zwischen GBA und Gamecube: Ob Mickey, "Metroid" oder "Zelda" – die Verbindung von Handheld- und Heimkonsolen-Titeln belohnt den Spieler mit allerlei exklusiven Extras. Durch diesen an sich simplen Trick kurbelt Nintendo kräftig den Verkauf der hauseigenen Spiele an.

Nicht fehlen darf schließlich die Möglichkeit, GBA-Module auch auf der stationären Konsole zocken zu können – nach dem Vorbild des erfolgreichen "Super Game Boy", der Spiele für den GBA-Vorgänger mit den SNES kompatibel machte, veröffentlicht Nintendo in Kürze den "Gamecube Game Boy Player". Gerade die zahllosen 16-Bit-Revivals erstrahlen so wieder in Ursprungs-Glanz und -Größe.



Klug designte Peripherie: Der "Gamecube Game Boy Player".

Qualität rauf, Preis runter

Am wichtigsten wäre sicherlich, den Preis für GBA-Spiele in Deutschland bzw. der EU deutlich zu senken. In den USA, wo Module zwischen 30 und 35 Dollar angeboten werden, lassen sich auch Titel abseits der großen Nintendo-Marken rentabel absetzen – hier ist das Handheld-Spiel eher Mitnahmeprodukt als größere Anschaffung. Ein weiteres Argument, mit dem der GBA in diesem Jahr punkten kann, ist die stärkere Unterstützung des Gamecube-Links: Ob "Zelda", "Metroid" oder vielleicht auch "Final Fantasy" – die Möglichkeit, durch die Linkoption versteckte Goodies in den Würfel-Titeln freizuschalten, sollte der 32-Bit-Hardware einigen Auftrieb geben. Zu guter letzt erwartet uns in diesem Jahr eine Reihe hochkarätiger Spiele, die Schwung in die Hardware bringen könnten. Neben dem Square-Engagement ist es vor allem aber die Rückkehr der Pokémon, die den GBA beflügeln dürfte. Eines sollte sich Nintendo allerdings zuvorderst auf die Fahne schreiben: Der Ausstoß an Software-Müll muss gnadenlos begrenzt werden. *sf*



Der Kampf mit dem Kampf

Die Tagebücher von Big Blue Box TEIL 11

Schlachten in RPGs können grausam sein – vor allem für die Entwickler. Die "Fable"-Macher erzählen von gescheiten Gegnern und heulenden Helden.

Kampf...

Auf ihm liegt eines der Hauptaugenmerke jedes RPG-artigen Spiels, und es gibt eine Menge Wege, sich ihm zu nähern.

Einige Spiele nutzen einen rundenbasierten Ansatz, bei dem Du jedes Mitglied Deiner Party anwählst und dessen Angriff bestimmst. Oft mündet dies in eine Situation, in der Du den 'Siebten Dämon von Kunarg' beschwörst und drei Minuten damit verbringst, einem atemberaubenden Zauberfeuerwerk zuzusehen, bei dem sich die Erde auftut, ein 200 Meter hohes Monster aus der Spalte steigt und Lava auf Deine Feinde pinkelt. Am Ende heilt sich die Erde auf magische Weise selbst und die hilfreiche Zahl '23' steigt über Deinem Feind auf – als einziger Indikator für den Schaden, der zugefügt wurde bzw. für das, was überhaupt gerade passiert ist.

Andere Spiele bedienen sich eines zufallsabhängigen Echtzeitsystems, bei dem der Wurf eines unsichtbaren Würfelpaars bestimmt, ob die jeweilige Attacke einem feuchten Furz oder einem wuchtigen Hammerschlag entspricht. Normalerweise führt dies zu einer Situation, in der die beiden Gegner unter Kriegsgeheul wild aufeinander zustürmen, einen Meter voneinander abrupt stehen bleiben, innehalten und dann: Klirr, Klong, Klirr, Klong, Klirr, Aaargh. Und irgendjemand kriegt ein 20 Zentimeter langes spitzes Etwas in sich reingestochen.
Da wir weder Fans des einen, noch des anderen Ansatzes sind, entschieden wir uns für bodenständigen, handgreiflichen, herzhaften Echtzeit-Kampf, in dem Du Dich mit rasanter Komboprügelei abrackern kannst, oder dich auf Dein Timing mit dem Geschick und der Verwegenheit eines Sun Tzu auf Kokain besinnst. Es schien so einfach.

War's aber nicht...

So viele Dinge können falsch laufen. So viele Dinge sind falsch gelaufen, dass wir eine Liste all der Sachen zusammengestellt haben, die wir lernen mussten, damit unser Kampf sich in irgendeiner Weise interessanter anfühlt als die Handtaschenschwingerei einer alten Frau. Hier einige Beispiele:

1. Es geht nicht um die Animation...

Natürlich meinen wir das nicht so. Wie auch immer, bei einem Schlagmanöver vom Beginn bis zum Abschluss reden wir über eine Viertelsekunde, maximal. Alles was länger wäre, würde die Zeit zwischen einem Knopfdruck und dem nächsten ziemlich frustrierend machen. Spieler begännen darüber zu klagen, dass der Kampf 'zu langsam' wäre. Mal ehrlich: Jeder, der ein Breitschwert in einer Zehntelsekunde um 180 Grad schwingen kann, wäre ein durch Steroide aufgepumpter Freak, aber offensichtlich ist es das, was sich 'realistisch' anfühlt.

2. ...es geht um die Pose

Hat man obige Tatsache im Hinterkopf, beginnt man zu realisieren, dass die Spieler eigentlich mehr von den End-Posen sehen, als von jedem anderen Aspekt der Animation. Wenn Dein Held einen Treffer landet und beim Abschluss der Bewegung aussieht, als hätte er einen Haufen in der Hose, dann wird niemand davon beeindruckt sein – egal wieviel Schaden er verursacht hat und egal wie protzig der Rest der Bewegung war. Der letzte Animationsschritt ist der, der die meiste Zeit auf dem Bildschirm dargestellt wird, weshalb der Charakter besser so aussehen sollte, als ob er wüsste, dass jeder zusieht.

3. Angreifer und Positionierung

Was ist nun mit den Angreifern? Sollen sie alle in einer Linie auf Dich zurennen? Sollen sie's taktisch versuchen und hinter Deinen Rücken schleichen? Sollen sie versuchen, in eine spezifische Position zu Dir zu kommen und diese zu halten? Man muss bei all dem sehr vorsichtig sein, sonst riskiert man, dass Banditen umherlaufen und im Endeffekt sagen: "Schau, Herr Held, ich bin in erster Linie Angreifer – ich stell mich hierhin, genau vor Dich, damit Du als Erst... oh, hallo. Der Arsch hat sich schon wieder bewegt. Ich wünschte, Du würdest stillsteh... aaaaargh."
Wir haben uns für eine kompliziertere Vorgehensweise auf Basis einer Drehscheibe entschieden, die bei weitem weniger interessant ist als dieses Bild eines süßen Hündchens.

4. (Un)faires Spiel

Gibt es in einer Schlacht mehr als einen Angreifer auf einmal, dann muss man sicher gehen, dass sie sich fair verhalten. Genauer gesagt: unfair. Wir mussten unsere Banditen z.B. dazu bringen, so zu denken:

- *"Schlag nicht zu, wenn ihn jemand anderes schlägt. Er könnte ein fähiges, taktisches Kerlchen sein, aber er wird dennoch jammern: 'Ich bin allein.'"*
- *"Versteck' Dich nirgends, wo er Dich nicht sehen kann. Ja, ich weiß, dass er das darf, aber er ist der Held und es ist sein Privileg."*
- *"Nimm Dir reichlich Zeit für den Angriff. Halte an, gähne, zeig' auf ihn, wenn's sein muss, dann halte ein verdammtes Schild hoch mit den Worten 'Ich werde Dich jetzt angreifen'. Sichere Dich einfach ab, dass er nicht mit dem Gejammer anfängt, alles sei so unfair – selbst wenn er blindlings in eine Gruppe von 70 Deiner Banditenkumpel reingerannt ist."*
- *"Oh, und versichere Dich, dass Du blind bist. Wenn Du den Spieler von über 30 Meter Entfernung sehen kannst, dann tue einfach so, als ob Du's nicht getan hättest, sonst wird er sich beschweren, dass er keine Zeit zum Reagieren hatte."*

"Verzogener kleiner Bastard. Wir riskieren UNSER Leben. Und? Kümmert's ihn?"

Wir entdeckten eine ganze Reihe anderer Dinge, eingeschlossen der Wichtigkeit, wie eine Kreatur den Kampf aufnimmt, wie sie auf einen Treffer reagiert usw. Doch das Wichtigste, was wir lernten, das lernten wir von den Besten; oder besser gesagt, vom Studieren und Kopieren jedes feinen Beat'em-Ups und Action-RPGs, das wir in unsere Finger bekommen konnten.



Hauptsächlich lernten wir dies:

Jeder einzelne Angriff muss mit so vielen verdammt umwerfenden, glitzernden und funkelnden Effekten überdeckt werden, dass der Spieler zu viel mit seinem epileptischen Anfall zu tun hat, als dass er irgendwas anderes sehen könnte – was einem die Freiheit lässt, alle anderen Regeln zu ignorieren. ***Seufz...***

Die MAN!AC-Studie

Keine Angst: Wir wollen von Euch weder wissen, wann der Dreißigjährige Krieg endete oder wie der erste Hauptsatz der Thermodynamik lautet. Vielmehr ist es mal wieder an der Zeit, positive und negative Kritik zu Eurem Lieblingsheft einzuholen – schließlich hat sich in den letzten Monaten einiges auf dem Zeitschriftenmarkt und an der MAN!AC selbst getan.
Mit der Layout-Umstellung und der Neustrukturierung vor drei Ausgaben haben wir viele Leservorschläge in die Tat umgesetzt. Ist die MAN!AC jetzt perfekt oder gibt es immer noch Punkte, die Euch sauer aufstoßen? Sagt uns Eure Meinung, denn letztlich machen wir das Heft nicht für uns, sondern für Euch. Jeder ausgefüllte Umfragebogen wird akribisch ausgewertet und nimmt an unserem Gewinnspiel teil – Eure Mühen wollen schließlich belohnt werden. Unter allen Einsendern verlosen wir je einen Dreierpack Spiele für PS2, Xbox, Gamecube und GBA. Schickt die ausreichend frankierten Briefe (Faxe nehmen nicht teil) an folgende Adresse:

Cybermedia Verlag
Die MAN!AC-Studie
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 14. Februar 2003, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. System-Check

BESITZE ICH	SPIELE DAMIT	WILL ICH KAUFEN	
◯	◯	◯	Playstation 2
◯	◯	◯	Xbox
◯	◯	◯	Gamecube
◯	◯	◯	Game Boy Advance
◯	◯	◯	Dreamcast
◯	◯	◯	PSone
◯	◯	◯	Nintendo 64
◯	◯	◯	Klassiker & Exoten
◯	◯	◯	PC

2. Wie gefällt Dir die MAN!AC?

DIESES HEFT	ALL-GEMEIN	
◯	◯	super
◯	◯	gut
◯	◯	mittel
◯	◯	gar nicht

3. Wie wichtig sind Dir folgende Inhalte/Rubriken?

MEHR DAVON	UMFANG PASST	WENIGER GENÜGT	
◯	◯	◯	Previews
◯	◯	◯	Kurzpreviews
◯	◯	◯	Import-Tests
◯	◯	◯	PAL-Tests
◯	◯	◯	PAL-Updates
◯	◯	◯	GBA-Previews
◯	◯	◯	GBA-Tests
◯	◯	◯	Handheld-Technik
◯	◯	◯	Features
◯	◯	◯	Messeberichte
◯	◯	◯	Interviews
◯	◯	◯	Arcade
◯	◯	◯	MAN!AC News
◯	◯	◯	Zubehör-Tests
◯	◯	◯	Verkaufs-Charts
◯	◯	◯	Kleinanzeigen
◯	◯	◯	Know-How
◯	◯	◯	Handy-Spiele
◯	◯	◯	Leserbriefe
◯	◯	◯	Tipps & Tricks
◯	◯	◯	Oldie-Konsolen
◯	◯	◯	DVD & Heimkino
◯	◯	◯	Internet & Onlinespiel
◯	◯	◯	Wettbewerbe
◯	◯	◯	Poster und Goodies

4. Wieviele Personen lesen diese MAN!AC-Ausgabe? (Dich eingeschlossen)

______ Personen

5. Welche anderen Magazine liest Du regelmäßig?

◯ *PLAYERS*
◯ OPM 1
◯ OPM 2
◯ Play the Playstation
◯ Playzone
◯ N-Zone
◯ Big N
◯ OXM
◯ X-Zone
◯ Gamepro
◯ Bravo Screenfun
◯ Computer Bild Spiele
◯ Tipps&Tricks-Hefte
◯ PC-Spielemagazine
◯ ausländische Videospielmagazine
◯ *audiovision*
◯ andere, ______________________

____

6. Ich lese andere Spielemagazine, weil...

◯ ...ich dort zusätzliche Infos zu meinen Lieblingsspielen bekomme.
◯ ...ich eine DVD mit spielbaren Demos haben will.
◯ ...ich eine DVD mit Spielevideos haben will.
◯ ...ich Meinungsvielfalt schätze.
◯ ...mich die Titelthemen ansprechen.
◯ ...mir die Cover besonders gut gefallen.

7. Hast Du Probleme, die MAN!AC in Geschäften Deiner Umgebung zu kaufen?

◯ Gibt's reichlich
◯ Liegt selten aus
◯ Mein Händler hat sie nicht
◯ Kein Problem, habe Abo

8. Wie bewertest Du folgende Eigenschaften der MAN!AC auf einer Skala von 1 (gut) bis 5 (schlecht)?

INHALT							LAYOUT						
kompetent	1	2	3	4	5	inkompetent	übersichtlich	1	2	3	4	5	chaotisch
objektiv	1	2	3	4	5	subjektiv	hübsch	1	2	3	4	5	hässlich
aktuell	1	2	3	4	5	inaktuell	gute Farben	1	2	3	4	5	zu bunt
unterhaltsam	1	2	3	4	5	langweilig	tolle Cover	1	2	3	4	5	peinliche Cover
umfassend	1	2	3	4	5	lückenhaft	gute Bilder	1	2	3	4	5	schlechte Bilder

9. Wie wichtig ist für Dich eine DVD mit Spieleausschnitten?

- wichtig
- unwichtig

10. Wieviel dürfte eine MAN!AC mit DVD maximal kosten?

- 5 Euro
- 6 Euro
- 7 Euro

11. Welche Genres spielst du?

OFT	MANCHMAL	NIE	
			Action
			Action-Adventure
			Adventure
			Beat'em-Up
			Denken
			Ego-Shooter
			Geschicklichkeit
			Jump'n'Run
			Musikspiel
			Rennspiel
			Rollenspiel
			Sportspiel
			Simulation
			Strategie

12. Wie oft nutzt Du das Internet?

- häufig
- selten
- nie

13. Wie gehst Du ins Internet?

- Via PC/Analog-Modem
- Via PC/ISDN-Modem
- Via PC/Breitband-Anschluss
- Via Internet-Café
- Via Dreamcast
- Via Handy
- surfe nur in der Arbeit/Schule

14. Nutzt Du das MAN!AC-Online-Angebot (www.maniac.de)?

- ja
- nein

15. Wie stehst Du zu dem Thema Onlinespiel (Xbox-Live, PS2- und Gamecube-Online)?

- Finde ich genial, werde mir dafür sogar einen Breitbandzugang zulegen.
- Werde ich auf jeden Fall ausprobieren.
- Stehe ich skeptisch gegenüber.
- Zocke lieber alleine.
- Ist viel zu teuer.

16. Welche der folgenden Geräte besitzt Du oder willst Du Dir demnächst kaufen?

BESITZE ICH	KAUFE ICH	
		Handy
		16:9-Fernseher
		Projektor
		DVD-Player
		Surround-Anlage

17. Helfen Dir die Anzeigen in der MAN!AC bei der Kaufentscheidung?

- immer
- selten
- oft

18. Wie bist Du auf MAN!AC aufmerksam geworden?

- Auslage am Kiosk
- Empfehlung durch Bekannte
- Internet (MAN!AC Online)
- Erwähnung im Fernsehen oder anderen Magazinen

19. Wieviel Geld gibst Du im Monat durchschnittlich für das Hobby Videospiele aus?

- bis 25 Euro
- bis 50 Euro
- bis 100 Euro
- über 100 Euro

20. Wo kaufst du in der Regel Deine Spiele? (Mehrfachnennung möglich)

- Kaufhaus
- Fachgeschäft
- Versand-Handel
- Internet-Shop
- Internet-Auktionshaus

21. Folgende Anmerkungen/Verbesserungsvorschläge habe ich noch zu machen:

____

____

____

____

____

22. Persönliche Angaben:

- männlich ____ Jahre
- weiblich ____ Jahre

Anschrift: (Nur interessant, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt)

____
Name, Vorname

____
Straße, Nr.

____
Postleitzahl, Ort

____
Email-Adresse

Ich bin damit einverstanden, dass die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden (keine Werbezwecke).

____
Datum, Unterschrift

y Astrocade • Apple II • Atari VCS 2600 • Commodore Pet • Interton VC 4000 • Philips G7000 • Atari 800 • Mattel Intellivision • MB Microvision • Commodore VC 20 •
settevision • IBM PC • NEC PC-88/98-Serie • Sinclair ZX-81 • Texas Instruments TI99/4a • Acorn BBC B • Atari 5200 • Colecovision • Commodore C 64 • Creativ
rson Arcadia 2001 • Entex Adventurevision • GCE Vectrex • Hanimex HMG 2650 • Sinclair Spectrum • Nintendo Famicom • Sega SG-1000 • Sony Hitbit • Amstrad
e Macintosh • Atari 7800 • Commodore C 64SX • Philips G7400 • Atari ST • Atari XE • Commodore 128 • Commodore Amiga • Nintendo Entertainment System • Shar
icom • NEC PC-Engine • Sega Master System • Sharp X68000 • Sega Mega Drive • Atari Lynx • NEC SuperGrafx • Nintendo Game Boy • Amstrad GX 4000 • Comm
V • Fujitsu FM-Towns • NEC PC-Engine GT • Nintendo Super NES • Sega Game Gear • SNK Neo Geo • NEC PC-Engine Duo • NEC PC-Engine LT • Sega Mega CD
adrive • JVC Wondermega • Atari Jaguar • Commodore CD 32 • Panasonic 3DO • Philips CD-i • Goldstar System 32/GDO 202P • JVC V-Saturn • NEC FX • Sega 32X
a Jet • Sega Multimega • Sega Saturn • SNK Neo Geo CD • Sony Playstation • Hitachi Hi-Saturn • Nintendo Virtual Boy • Sega Nomad • Bandai Pippin • Nintendo 64
e.Com • Sega Dreamcast • SN Pocket • Bandai Wonderswan • Sony Playstation 2 • Micros ntendo Gamecube • Panasonic Q • Gamepark G

NEU

Das Buch der Spielkonsolen und Heim-Computer

Von Atari zur Xbox, vom C-64 bis zum Neo Geo: Gameplan präsentiert die Geschichte und Technik der Spielkonsolen und Heim-Computer – zum ersten Mal komplett und in deutscher Sprache. Das Buch ist Übersicht und Nachschlagewerk für alle, die nicht nur manchmal, sondern eigentlich immer spielen – Kenner und Sammler. Und alle, die es werden wollen.

GAMEplan.
Händleranfragen an weforster@aol.com



256 Geräte im Überblick, dazu rund 400 Spiele in authentischen Pixeln: **Spielkonsolen und Heim-Computer** zeigt Bestseller und Exoten, grandiose Flopps und ungewöhnliche Erfolge.

43 durchgehend farbige Kapitel beschreiben die wichtigsten amerikanischen, japanischen und europäischen Hardware-Familien. Dazu Facts und Zahlen in Info-Kästen, sowie ausführliche Beschreibung aller Nachfolger und Varianten. Reist durch die Videospiel-Epochen – von der 8-Bit-Urzeit bis in die DVD-Zukunft!

Das Buch der Spielkonsolen und Heim-Computer ist Begleiter für lange Ebay-Nächte und Flohmarkt-Raubzüge, hilft bei Aufbau und Pflege der Sammlung und bei Diskussionen im Kreis besserwisserischer Kumpel. Anhänge vergleichen die technischen Daten, verraten Hersteller, Erscheinungsjahr und Gebrauchtwert.

Egal ob's um Nintendo, Computer-Oldies oder exotische Handhelds geht: Mit diesem Schmöker blickt Ihr durch!

Limitierte Erstauflage: fadengebunden, 144 Farb-Seiten, Format 17x24 cm

Versandkosten-Infos

Kunden aus Deutschland zahlen 3 Euro Versandpauschale - egal wieviele Bücher bestellt werden. Für den Versand ins Ausland beträgt die Versandpauschale 8 Euro. Versand ins Ausland ist nur gegen Vorkasse – nicht per Bankeinzug – möglich!
Online-Bestellungen unter www.maniac.de

Bestellformular (bitte an der gestrichelten Linie ausschneiden – passt genau in einen Fensterbriefumschlag)

ABSENDER (BITTE DRUCKBUCHSTABEN)

NAME, VORNAME ______

STRASSE, NUMMER ______

PLZ, WOHNORT ______

DATUM, UNTERSCHRIFT ______

An die
Cybermedia GmbH
MAN!AC-Shop
Wallbergstraße 10

86415 Mering

Bestellschein



___ Exemplare von „Spielkonsolen und Heim-Computer" zum Stückpreis von 24 Euro (zzgl. 3 Euro Versand).

Deutschland: Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich.
Ausland: Warenwert zzgl. 8 Euro Versandpauschale per Vorkasse (bar oder als Scheck am besten per Einschreiben).
Online-Bestellungen möglich unter www.maniac.de

ACHTUNG: BITTE STETS BANKVERBINDUNG ANGEBEN!

KONTOINHABER ______

KONTONUMMER ______

BANK ______

BANKLEITZAHL ______

セガサターン

Sega-Erbe: Klassiker-Revival auf PS2 und Xbox

Sega startet im Sommer dieses Jahres eine PS2-Spielereihe der nostalgischen Art: Die 'Sega Ages'-Serie bietet zum günstigen Preis von 2.500 Yen (ca. 20 Euro) Remakes antiker Master-System-, Mega-Drive- und Saturn-Titel. Die Spiele sind keine Emulationen, sondern grafisch und inhaltlich überarbeitete Neuauflagen klassischer Sega-Software wie "Space Harrier", "Phantasy Star" oder "Fantasy Zone". Während diese drei Titel und eine Fortsetzung des indizierten 2D-Metzlers "Golden Axe" das Debüt bilden, dürfen sich Fans in den Folgemonaten auf weiteres Futter von "Alex Kidd" über "Virtua Racing" bis "Gain Ground" freuen. Einziger Wermutstropfen: Bislang ist nur die Japan-Veröffentlichung gesichert. Aber auch für die Microsoft-Konsole werden Sega-Marken recycelt: Unter dem Label CoolCool werden im Frühjahr mit "Rent-A-Hero", "Illbleed", "Dynamite Deka 2" und "Blue Stinger" vier überarbeitete Dreamcast-Titel auf Xbox veröffentlicht.



"Phantasy Star" (links) und "Illbleed" kehren in die Konsolen-Moderne zurück.

Live belebt Xbox

Laut Microsoft USA kommt das Online-Angebot Xbox Live in Nordamerika gut an. Innerhalb einer Woche nach Start des Services im November wurde mit 150.000 Stück in etwa die ausgelieferte Gesamtmenge des 'Starter Kit' (bestehend aus Headset, Demo-DVD und Jahresmitgliedschaft) abgesetzt. Zudem seien in diesem Zeitraum auch die Xbox-Umsätze um 18 Prozent gestiegen. Während die Amis bereits ausgiebig online spielen, läuft bei uns seit 30.11. der öffentliche Testbetrieb – der offizielle Start findet erst Mitte März statt. Die fünf japanischen Xbox-Fans sollen bereits ab 16. Januar ins Netz gelockt werden.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Rollenspiel-Monopol in Nippon

In Japan vollzieht sich diesen April ein überraschender Firmen-Zusammenschluss: Square und Enix – bislang erbitterte Konkurrenten im Markt der Konsolenrollenspiele – werden in wenigen Monaten zu einem RPG-Konzern verschmelzen. Die Oberhand bei der Fusion hat Square: Enix-Aktionäre können ihre Beteiligungen an der japanischen Börse gegen Square-Papiere eintauschen, der Macher der populären "Dragon-quest"-Reihe wird künftig unter dem Namen Square Enix firmieren. Als Präsident der fernöstlichen Rollenspiel-Macht hat man Yoichi Wada auserkoren, Squares aktuellen Chef. Der Zusammenschluss soll die Profitibilität der beiden Häuser erhöhen und sie fit gegen große weltweite Publisher wie Electronic Arts oder Infogrames machen. Zudem will man sich stärker auf das Online-Business konzentrieren.

NACHSPIEL

ALTE SPIELE ZUM VERNÜNFTIGEN PREIS

Die Nachricht von Segas "Ages"-Reihe passt hervorragend zu unserem GBA-Special in dieser Ausgabe (ab Seite 34) und dem zugehörigen Lamentieren über die hohen Modulpreise: Seltsam, dass Sega es schafft, auf einer Heimkonsole eine überarbeitete Umsetzung des 8-Bit-Klassikers "Phantasy Star" für umgerechnet 20 Euro in den japanischen Handel zu bringen, während die gleichnamige, simple GBA-Konvertierung des Master-System-Titels bei uns wohl wieder für knackige 50 Euro aufschlagen wird. Gerade ältere Spieler haben sicher nichts dagegen, dass Software-Hersteller in ihrem angestaubten Fundus herumstöbern und die eine oder andere Perle der Achtziger neu auflegen – nur wenn dies geschieht, dann sollte auch der Preis stimmen. Warum diese Logik ausgerechnet auf dem unkomfortabelsten Videospielsystem nicht aufgeht, muss mir ein Verantwortlicher mal erklären – so hoch ist der Preisunterschied zwischen ROM- und DVD-Produktion denn auch wieder nicht. Nichtsdestotrotz: Segas Ansatz mit den günstigen Remakes für die PS2 ist beispielhaft und animiert hoffentlich ein paar andere Veteranen (wir wollen "M.U.L.E."!), ihr Material der letzten zwei Jahrzehnte sinnvoll in Inhalt und Preis neu aufzulegen. Kleiner Tipp am Rande: Auch in Europa gibt es genügend 'alte' und erfahrene Spieler, die dies zu schätzen wüssten...

Profitrückgang durch Preiskrieg

Die erbitterten Preisgefechte und die starke Konkurrenzsituation im Heimkonsolen-Bereich gehen nicht spurlos an den Hardware-Herstellern vorüber. Neben Microsoft, die bekanntermaßen heftige Verluste beim Xbox-Geschäft hinnehmen, leidet vor allem Nintendo als reiner Videospielkonzern unter der Lage: In den letzten sechs Monaten sank der Umsatz BigNs im Vergleich zum Vorjahr zwar nur um acht Prozent, dafür fiel der Gewinn um knackige 45 Prozent (auf nun 155 Millionen US-Dollar). Der Grund liegt eher am günstigen Preis des Gamecubes, als an seinem Erfolg: Insgesamt 2,88 Millionen Konsolen wurden im vergangenen Halbjahr abgesetzt, 88 Prozent davon außerhalb Japans. Laut Nintendo sind seit Veröffentlichung 6,68 Millionen Gamecubes verkauft worden (PS2: 41,6 Millionen, Xbox: 3,9 Millionen). Stark zurückgegangen ist hingegen der Absatz des GBA: In Japan fiel das Käuferinteresse im Vergleich zu 2001 um 60 Prozent, im Westen um 18 Prozent – dafür steigerten sich die Modulverkäufe um 13 Prozent auf 21,4 Millionen Stück.

Petition: Der Dreamcast soll leben

Deutsche Fans wollen die verblichene 128-Bit-Konsole wiederbeleben: Über eine Petition an Sega (www.dreamcast-petition.com) soll der ehemalige Hardware-Hersteller davon überzeugt werden, dass die bevorstehende Einstellung der GD-ROM-Produktion und die Abschaltung der Dreamcast-Server Unsinn ist und Sega weiter an ihrer Konsole festhalten sollen. Zudem bemüht sich dreamcast-petition.com, Big Ben davon zu überzeugen, das musikalische US-Homebrew-Puzzlespiel "Feet of Fury" und weitere Titel (umgesetzte Oldies, "Knight Rider" von Davilex) offiziell in Deutschland zu veröffentlichen. Wer mitmachen will, surft auf die Webseite.



Erscheinen möglich? Das Dreamcast-Fanprojekt "Feet of Fury".

Fröhliche Weihnachten für Nintendo

Gamecube und GBA profitierten in der US-amerikanischen Vorweihnachtszeit kräftig von der Veröffentlichung zweier Schlüsseltitel. So verkauften sich in nur zehn Tagen nach Start des Handheld-Moduls und SNES-Remakes "Legend of Zelda: A Link to the Past" über eine Million GBAs. Der Gamecube-Absatz wurde hingegen durch das lang erwartete



"Metroid Prime" angeschoben: 250.000 Mal gingen Samus' neue Abenteuer in der ersten Verkaufswoche über die Theke. Dank diesem Nintendo-eigenen Bestseller und Capcoms "Resident Evil Zero" belegt der Gamecube laut Nintendo in den US-Heimkonsolen-Charts nun wieder Platz 2 vor der Xbox. Als schlechter Gewinner zeigt sich BigN in einer dazugehörigen Pressemitteilung: "Die Durchverkaufsrate von 'Metroid Prime' war etwa 50 Prozent höher als die von Xbox Live. Beide Produkte sind mit identischem Preis und gleichzeitig erschienen", so die peinliche Selbstbeweihräucherung.
In Europa sieht das Bild ganz anders aus: Dank "Splinter Cell" konnte die Xbox in Großbritannien in der letzten Novemberwoche mit ca. 21.000 Konsolen mehr als doppelt so viele Einheiten absetzen als der Gamecube. Die PS2 führte das Feld mit über 92.000 Geräten an. Vielleicht sollte sich Nintendo mal überlegen, langerwartete Bestseller auch auf dem alten Kontinent zur Weihnachtszeit und nicht erst an Ostern zu veröffentlichen...



Hersteller-ABC S

Sega
Gegründet: 1952
Obwohl Sega ein traditionell japanischer Konzern zu sein scheint, liegen die Wurzeln von 'Service Games' in den USA. Marty Bromley – einer der drei Gründerväter – zog mit der Firma nach Tokio, um auf US-Militärbasen Geldspiel-Geräte zu betreiben. Nach dem Zusammenschluss mit dem Foto-Automaten-Vertreiber David Rosen 1965 entwickelte Sega das erste eigene Spiel: "Periscope" – eine U-Boot-Simulation – wurde 1966 zum Spielhallen-Welthit. Mit dem Master-System-Urahn SG-1000 erscheint 1983 die erste Sega-Konsole in Japan, knapp 20 Jahre und diverse Änderungen in der Unternehmensstruktur später bildet der Dreamcast den Endpunkt der Heim-Hardware-Herstellung.

Sega kehrt nach Europa zurück

Das Ende des Dreamcast bedeutete auch das Aus für Sega of Europe. In Deutschland werden seit Auflösung der europäischen Büros die 128-Bit-Restbestände über Big Ben abgewickelt, neue Sega-Titel für aktuelle Konsolen wandern über Sony, Acclaim und Infogrames in die Läden. Dieser Zustand soll nun ein Ende haben: Der Sega-Obere Tetsu Kayama ließ auf einer Aktionärs-Versammlung in Tokio verlauten, dass der wiedererstarkte Veteran nach Europa zurückkehren wolle. In Frankreich, Großbritannien und Deutschland sollen Dependancen eröffnet werden, die sich um Marketing und Verkauf von Sega-Spielen kümmern. Der Grund: Man habe erkannt, dass das Sega-Fan-Potenzial in Europa und vor allem in England immer noch sehr hoch sei. Gleichzeitig laufen aber die Verkäufe von "Virtua Fighter" über "Soccer Slam" bis "Jet Set" nicht besonders, da durch die Aufsplittung der Produkte auf diverse Publisher kein koordiniertes Marketing möglich sei.

Spiele-Historie aus Deutschland

Winnie Forster, seines Zeichens Mitbegründer der MAN!AC, hat sein erstes Spiel-geschichtliches Werk veröffentlicht. "Spielkonsolen und Heim-Computer" bietet auf 144 Farbseiten einen tiefen Einblick in die interaktiven Unterhaltungsgeräte der letzten 25 Jahre. Dabei werden nicht nur Konsolen von VCS bis Xbox beleuchtet, reichlich Platz nehmen auch die spielrelevanten Computer der letzten Dekaden ein. Apple II, MSX oder Schneider CPC – ältere Semester schwelgen in Erinnerungen, jüngere Zocker staunen über ungeahnte Zusammenhänge. Während die meisten Systeme in großen Bildern verewigt sind, beschränkt sich Forster bei den Spielen aufs Wesentliche: Nur die wichtigsten Titel der jeweiligen Hardware finden namentlich oder als Screenshot Einzug in das Buch. Gut zu lesen, hübsch bebildert und reich an Fakten ist "Spielkonsolen und Heim-Computer" ansprechende Lektüre wie kluges Nachschlagewerk für Spiele-Fans – das mit 24 Euro allerdings seinen Preis hat. Im Buchhandel könnt Ihr das Werk noch nicht erstehen, dafür lässt es sich bei Cybermedia bestellen (siehe S. 41 oder www.maniac.de).



Zocken in den frühen Achtzigern: "Spielkonsolen und Heim-Computer"

Metroid Prime



NGC Hört sich leichter an, als es ist: Sichtbare Bösewichte werden per Knopfdruck zwar automatisch anvisiert und im Fokus gehalten, ohne die passende Taktik habt Ihr aber keine Siegchance.

NGC Erwischt: Ein getarnter Space Pirate wird dank Thermobrille sichtbar – per Digikreuz schaltet Ihr zwischen den 'Vizor'-Varianten um.

Bitmap-Helden im Polygon-Gewand: Für viele beliebte Pixelcharaktere aus 8- und 16-Bit-Zeiten bedeutete der Aufbruch in die dritte Dimension den Scheideweg. Während sich einige Heroen dank Playstation, N64 & Co. in völlig neue, zuvor ungeahnte Spielspaßsphären katapultierten, erlebten andere gefeierte 2D-Konzepte mit der Eroberung des Raums eine herbe Bauchlandung. Nintendos Fantasy-Aushängeschild "Legend of Zelda" oder Sega-Maskottchen "Sonic" erfuhren mit "Ocarina of Time" bzw. "Sonic Adventure" eine phänomenale Wiedergeburt, "Probotector" oder "Castlevania" hingegen konnten ihre Qualitäten nur bedingt in 3D-Universen hinüberretten.

Bei der Cube-Wiedergeburt von "Metroid" war die Skepsis entsprechend groß. BigNs Ankündigung, das einst als zweidimensionale Plattformaction in Perfektion gerühmte Abenteuer nicht nur polygonal, sondern auch noch in Ego-Shooter-Ansicht neu aufzulegen, ließ vielen Fans die Haare zu Berge stehen. Doch glücklicherweise gelang den Retro Studios ein Comeback in bester "Super Mario 64"-Manier: Virtuos portierten die Amis bewährte Serien-Elemente in die dritte Dimension, loteten selbige konsequent nach innovativen Einsatzmöglichkeiten aus und kombinierten das Ganze mit einer eindrucksvollen Technik – ohne das klassische "Metroid"-Flair zu beeinträchtigen.

Auf der Jagd

Bereits die Hintergrundstory vermittelt Fans von Cyber-Lady Samus Aran das ein oder andere Déjà-Vu-Erlebnis: Im Mittelpunkt der Geschehnisse von "Metroid Prime" stehen die 'Space Pirates', ein Rasse skrupelloser Aliens, die einst Samus Eltern meuchelten. Immer auf der Suche nach neuen Technologien, das Universum zu unterjochen, wurden die skrupellosen Weltraumfreibeuter jüngst auf dem lauschigen Planeten Tallon IV fündig – nur dort lässt sich nämlich das mysteriöse Phazon abbauen. Schnell fanden findige Wissenschaftler heraus, dass sich das omnipotente Element nicht nur hervorragend als Energiequelle eignet, sondern auch unglaubliche mutierende Eigenschaften besitzt. Von Natur aus friedliche Tiere

COMING NOW...

in USA

Januar: Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Dark Cloud 2	Sony	Action-Adventure	realistisch
Devil May Cry 2	Capcom	Action-Adventure	sicher
Frogger Beyond	Konami	Jump'n'Run	realistisch
Ghost Master	Empire	Strategie	sicher
Midnight Club 2	Take 2	Rennspiel	sicher
War of the Monsters	Sony	Beat'em-Up	realistisch
DOA Xtreme Beach Volleyball	Tecmo	Sportspiel	sicher
Panzer Dragoon Orta	Sega	Action	sicher
Skies of Arcadia Legend	Sega	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Summoner: The Prophecy	THQ	Rollenspiel	realistisch

Februar: Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
.hack	Bandai	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Breath of Fire 5	Capcom	Rollenspiel	sicher
Everquest Online Adventures	Sony	Rollenspiel	realistisch
Freaky Flyers	Midway	Action	realistisch
RTX Red Rock	LucasArts	Action-Adventure	sicher
Star Ocean: Till the End of Time	Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Star Wars: Knight of the Old R.	LucasArts	Rollenspiel	sicher
Vexx	Acclaim	Jump'n'Run	sicher
Battle Bots	THQ	Simulation	realistisch
Conflict: Desert Storm	Codemasters	Strategie	realistisch

in JAPAN

Januar: Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Armored Core 3: Silent Line	From	Action	realistisch
Puyo Puyo Sun Ketteiban	Compile	Geschicklichkeit	unwahrscheinlich
Seaman: Kanzenban	Sega	Simulation	unwahrscheinlich
Triangle Again	Mig Entertainment	Adventure	unwahrscheinlich
Thousand Land	From	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Space Raiders	Taito	Action	unwahrscheinlich

Februar: Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Anubis: Zone of the Enders	Konami	Action	sicher
DogStation	Konami	Simulation	unwahrscheinlich
MotoGP 3	Namco	Rennspiel	sicher
Pop'n'Music Best Hits	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Galaxy Angel	Broccoli	Simulation	unwahrscheinlich
Evolution Snowboarding	Konami	Sportspiel	sicher

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich



NGC Die passende Waffe als Schlüssel zum Sieg: Ein Treffer mit dem Eisstrahler lässt wendige Flugpiraten erstarren, eine Rakete später gibt ihnen den Rest.

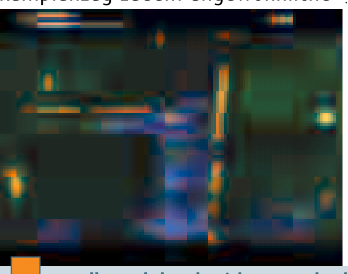
verwandelten sich unter dem Einfluss von Phazon in Killerbestien, gewöhnliche Space Pirates wurden zu geistig degenerierten, aber muskelbepackten Killermaschinen. Doch die skrupellosen Aliens haben die Rechnung ohne den Wirt gemacht. Kaum auf Tallon IV gelandet, zieht Samus aus, die extraterrestrischen Eroberungspläne zu durchkreuzen. Und offenbar ist die furchtlose Nintendo-Heldin nicht allein: Die Geister einer längst vergangenen Bevölkerung scheinen noch immer über den Planeten zu wachen und Samus mit ihrem umfassenden Wissen sowie allerei SciFi-Technolgie zu unterstützen.

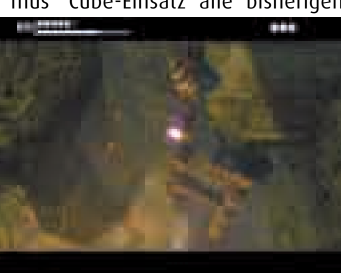
Schöne, neue Welt

Vom Grundaufbau orientiert sich das Action-Epos eng an den Serien-Vorgängern, was bedeutet, dass Ihr in "Metroid Prime" kein missionsbasiertes Abenteuer, sondern eine zusammenhängende Welt durchforstet. In den Weiten Tallon IVs stoßt Ihr u.a. auf verregnete Dschungelgebiete, staubtrockene Tempelruinen, eine unterirdische Minenanlage oder die geheimen Laborkomplexe der Space Pirates. Verbunden sind die einzelnen Areale durch Aufzugsysteme, die strategisch sinnvoll über den Planeten verteilt sind. Damit Ihr Euch im komplexen Wirrwarr aus winzigen Kammern und kolossalen Hallen, verborgenen Gängen und unübersichtlichen Höhlenlabyrinthen zurechtfindet, spendierten die Entwickler eine komfortable Automap. Die dreh- und zoombare 3D-Karte verzeichnet penibel nicht nur jeden betretenen Raum samt aller Durchgänge, auch Speicherterminals, Lifte oder Munitionskammern werden auf dem nützlichen Modell angezeigt. Entdecken die empfindlichen Sensoren in Samus' Kampfanzug zudem ungewöhnliche Vorkommnisse in noch unerforschten Gebieten, wird der entsprechende Ort mit einem Fragezeichen markiert und ebenfalls auf die Karte übertragen. So erhaltet Ihr trotz aller Forscherfreiheiten stets Hinweise, auf welchen Bereich der gigantischen Spielewelt Ihr Eure Suche konzentrieren solltet. In bester "Metroid"-Tradition sind Euch die meisten Areale Tallons aber sowieso nicht von Anfang an zugänglich. Gepanzerte Türen, von Geröll versperrte Gänge, undurchdringlich heiße Lavahöhlen oder Plattformen in unerreichbaren Höhen werden erst passierbar, wenn Ihr Stück für Stück die passende Ausrüstung ergattert habt.

Einfrau-Armee

In Sachen Gadget-Vielfalt steckt Samus' Cube-Einsatz alle bisherigen

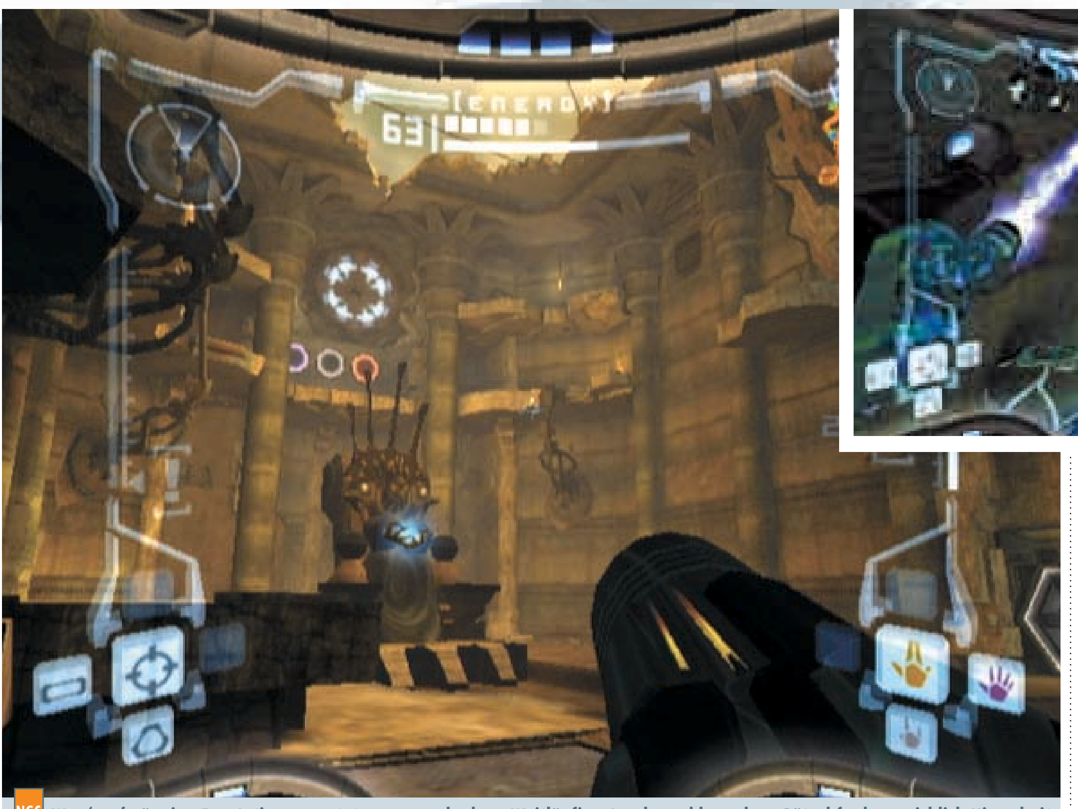




NGC In Ballgestalt bombt sich Samus durch Labyrinthe (links), aktiviert spezielle Schalter oder rollt – mit dem passenden Upgrade – Magnetbahnen entlang (rechts).



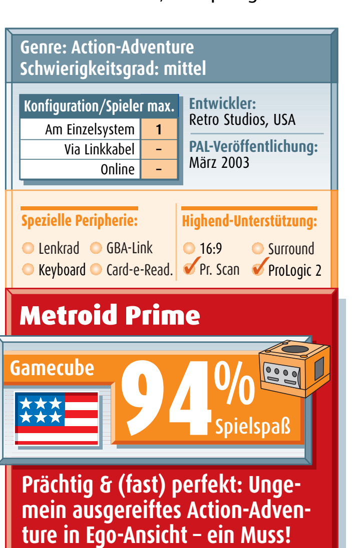




NGC Wer 'nur' gängige Ego-Action erwartet, muss umdenken: Weitläufige Areale und komplexe Rätsel fordern reichlich Hirnarbeit.

NGC Tarzan Aran: An speziellen Ankerpunkten schwingt die agile Heldin per 'Grappling Hook' hin und her.

Episoden locker in die Tasche. Das macht bereits ein Blick in den Waffenschrank der All-Amazone deutlich: Anfänglich nur mit ordinärer Plasmakanone und einer Handvoll Raketen ausgestattet, verschießt Euer Multifunktionsarm später Energiewellen, Eisstrahlen sowie feurige Plasmageschosse. Zig Kombinations- und Einsatzmöglichkeiten machen die vier Basiswummen zum überragenden Kriegsgerät: Die Frostflinte etwa friert kälteempfindliche Gegner zeitweise ein. Feuert Samus flink eine Rakete hinterher, zerspringt der erstarrte Fiesling in Tausend Stücke. Ladet Ihr hingegen via gehaltener Taste den Energiestrahler auf, zappelt der getroffene Widersacher sekundenlang wehrlos im Elektroschockzustand – lange genug, um die Kanone ein weiteres Mal aufzuladen.
Eine ordentliche Bewaffnung habt Ihr im Kampf gegen Phazon-mutierte Tallon-Viechereien jeder Art und Größe oder die extrem übellaunigen Space Pirates auch bitter nötig. Besonders letztere Vertreter machen Samus mit immer neuen technischen Spielereien wie Düsenrucksäcken oder "Predator"-ähnlicher Camouflage das Leben schwer. Auf der Suche nach Schwachpunkten in der gegnerischen Verteidigung kommen Euch verschiedene Visier-Varianten zu Gute: Mit dem 'Scan Vizor' durchstöbert Ihr nicht nur Piraten-Computer nach nützlichen Infos oder aktiviert Schalter, sondern könnt auch die Achillesferse des angepeilten Schurkens abfragen. Der 'Thermal Vizor' wiederum entlarvt schonungslos selbst gut getarnte Aliens, die sich in dunklen Ecken auf die Lauer gelegt haben. Weitere Gimmicks wie Doppelsprung, 'Grappling Hook' oder 'Morphing Ball' geben dem abwechslungsreichen und komplexen Ego-Abenteuer noch mehr Spieltiefe.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-

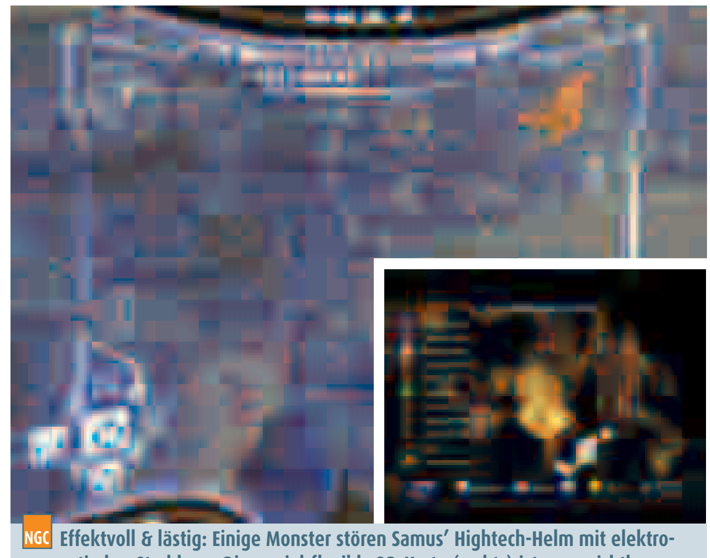
Entwickler: Retro Studios, USA
PAL-Veröffentlichung: März 2003

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ Pr. Scan, ✓ ProLogic 2

Metroid Prime
Gamecube 94% Spielspaß
Prächtig & (fast) perfekt: Ungemein ausgereiftes Action-Adventure in Ego-Ansicht – ein Muss!

Ego-Trip in Perfektion

Mit "Metroid Prime" legen die Retro Studios genau das Comeback vor, welches sich Samus-Fans erhofft haben. Die unwiderstehliche Mixtur aus taktisch geprägter Baller-Action, anspruchsvollen Knobel- und Geschicklichkeitseinlagen sowie reichlich Forscherfreiraum wurde optimal in die Ego-Dimension portiert. Da Ihr in regelmäßigen Abständen mit frischer Ausrüstung und damit neuen Fähigkeiten versorgt werdet, ertappt Ihr Euch immer wieder dabei, abseits des Hauptweges nach zuvor unzugänglichen Passagen zu suchen – "Zelda" lässt grüßen. Großes Lob gebührt der nahezu perfekten Steuerung, mit der selbst Sprungpassagen (die Crux der meisten Ego-Shooter) intuitiv von der Hand gehen. Lediglich in einigen hektischen Kampfsituationen ist die komplexe Padbelegung manchmal etwas überfordert. Auch einige weite Laufwege hätte man mit ein paar zusätzlichen Aufzügen sicher entschärfen könnnen – mehr gibt's aber nicht zu meckern. Technisch setzten die Entwickler auf Perfektion: Aufwändig gestaltete Settings, stabile 60 Bilder pro Sekunde sowie eine packende Dolby-Pro-Logic-2-Soundkulisse aus atmosphärischen SciFi-Melodien und brachialen Effekten machen das spielerische Meisterwerk auch audiovisuell zu einem absoluten Genuss. Ergo: An "Metroid Prime" kommt kein Zocker mit Action-Adventure-Affinität vorbei. *cg*



NGC Effektvoll & lästig: Einige Monster stören Samus' Hightech-Helm mit elektromagnetischer Strahlung. Die genial-flexible 3D-Karte (rechts) ist unverzichtbar.

Shinobi



PS2 Anfänglich karg präsentiert, dreht "Shinobi" mit jeder neuen Welt optisch auf – auch knifflige Sprungeinlagen und andere Geschicklichkeitstests nehmen zu.



PS2 Phantasievoll, aber ultrahart: Die Bosskämpfe stellen die taktischen Höhepunkte dar – das Duell mit der Monsterspinne zählt da noch zu den leichtesten Schlachten.

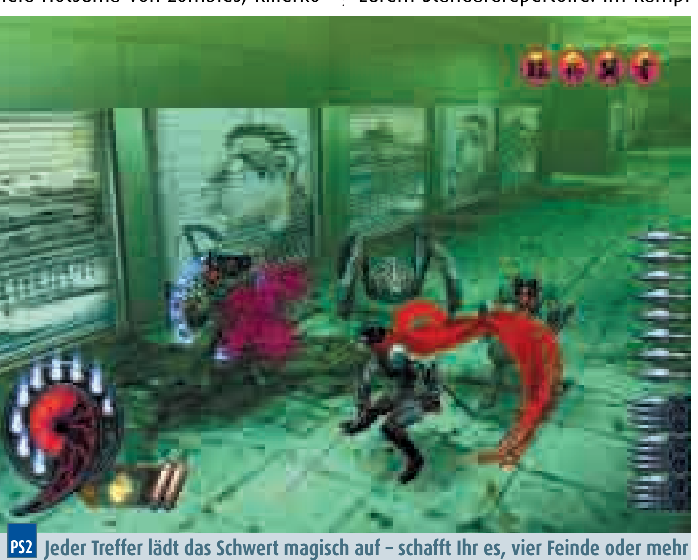
Veteranen dürfte die Ninja-Saga noch ein Begriff sein: Seit dem Arcade-Debüt anno 1987 ließ Sega die Schattenkrieger nicht nur auf sämtliche hauseigenen Systeme (vom Dreamcast abgesehen), sondern auch auf diverse Heimcomputer sowie Konkurrenzkonsolen los. Bis Mitte der 90er-Jahre stand der Name "Shinobi" für packende Sidescrolling-Action im üppigen Bitmap-Gewand. Erst die dröge Saturn-Episode versetzte der ruhmreichen Reihe ein temporäres Ende: Trotz netter Technik (digitalisierte Sprites inklusive) konnte das spielerisch dünne Gemetzel den Ansprüchen der aufkeimenden Polygon-Generation nicht mehr Genüge tun.

Harte Action in 3D

Außer der fernöstlichen Thematik ist vom typischen "Shinobi"-Spielprinzip auf der PS2 allerdings nicht allzu viel übrig geblieben. Sega-Team Overworks (u.a. "Skies of Arcadia") konzipierte die 128-Bit-Inkarnation als wieselflinke Metzelaction in der dritten Dimension. Acht Welten à zwei Levels muss der vermummte Hauptheld Hotsuma von Zombies, Killerkötern, fliegenden Feuermotten und anderem Dämonengesocks säubern. Auf mittlerweile Genre-übliche Rätsel- oder Stealth-Elemente wurde dabei konsequent verzichtet: Meist gilt es lediglich, in jedem Level-Abschnitt eine vorgegebene Anzahl Gegner oder Steinaltare zu zerschmettern, um Energiebarrieren zum nächsten Teilstück lahmzulegen. Dennoch hat nur der Zocker eine Chance, der Hotsumas komplexe Bewegungspalette perfekt beherrscht: Punktgenaue Doppelsprünge über gähnende Schluchten, flinke Ausweichmanöver oder das horizontale Entlangspurten an senkrechten Wänden gehören zu Eurem Standardrepertoire. Im Kampf schaltet Ihr Gegner auf, um sie gezielt mit dem Schwert zu bearbeiten oder durch Wurfsterne zuvor temporär zu betäuben. Allerdings hat der Blutdurst seinen Preis, Hotsumas Schneide führt nämlich ein bedrohliches Eigenleben. Wenn Ihr den Stahl nicht regelmäßig in Feindesfleisch bohrt, zehrt die mystische Schneide schließlich Stück für Stück die Lebensenergie des Heroen auf!

PS2 Ein Shuriken-Treffer lässt Feinde sekundenlang schutzlos taumeln.

Wirken die ersten Levels noch wie ein 3D-Gemetzel von der Stange, entpuppt sich "Shinobi" schnell als taktisch forderndes Action-Spektakel mit ausgefeilter Steuerung, eigenständigem Ansatz und haarigem Schwierigkeitsgrad. Vor allem die teils ultraharten Zwischenbosse dürften Anfänger schnell verzweifeln lassen. Fehlende Rücksetzpunkte und eine beizeiten unpassende Kamera machen aber auch die regulären Levels ab der Spielhälfte zur Nervenprobe. Ergo ist's trotz hübscher Renderfilme und reichlich Zeug zum Freizocken ein Fall für frustgestählte Fans. *cg*



PS2 Jeder Treffer lädt das Schwert magisch auf – schafft Ihr es, vier Feinde oder mehr binnen kurzer Zeit zu erledigen, werdet Ihr mit einer blutigen Cutscene belohnt.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

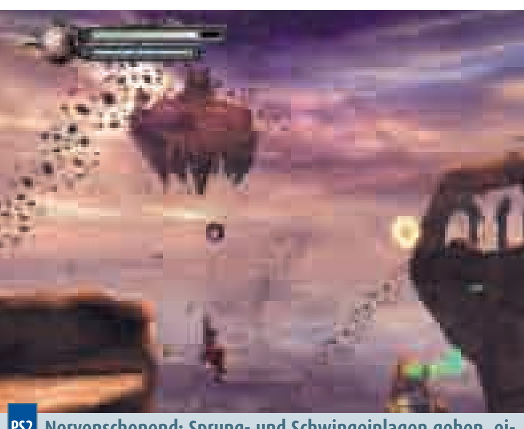
Entwickler: Sega, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Shinobi
Playstation 2
74% Spielspaß

Blitzschnelle Ninja-Action mit cooler Manöverpalette, aber überzogenem Schwierigkeitsgrad.

Rygar The Legendary Adventure



PS2 Nervenschonend: Sprung- und Schwingeinlagen gehen, einige Kameraprobleme ausgenommen, sehr intuitiv vonstatten.



PS2 Schwing' die Hufe, Minotaurus: Von den teils knackigen, fast ausnahmslos der griechischen Mytholgie entsprungenen Zwischenbossen einmal abgesehen, fordert Euch "Rygar" kaum Pad-Beherrschung ab.

Fast vergessener Held: 1986 schwang Bitmap-Barbar "Rygar" erstmals den Jojo-artigen Klingenfrisbee (fortan als Diskarmor bekannt) in der Spielhalle. Erst satte 16 Jahre danach gönnt Tecmo dem Gladiator die Wiedergeburt.

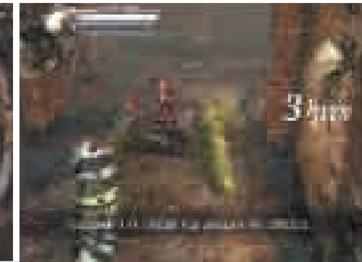
Monster, Mythen & Magie

Spielerisch lässt sich Rygars Polygon-Comeback zwar am treffendsten als Mixtur aus "Castlevania" und "Onimusha" beschreiben, stilistisch aber setzt das rätsellastige Gemetzel nicht auf ausgetretene Horrorpfade. Vielmehr vermengte der Nippon-Entwickler griechische Mythologie und altägyptische Geschichte mit einer gehörigen Portion Japan-typischer Fiktion zu einem schmackhaften Fantasy-Brei. In "Devil May Cry"-Ansicht (dreidimensionale Hintergründe mit fixer Kameraführung) stürmt der Sandalenkrieger folglich durch antike Tempelruinen oder mystische Himmelspaläste. Fette Höllenraupen, feuerspuckende Wichtel und diverse Monsterklassiker aus der antiken Sagenwelt stellen den Gegnerkader.

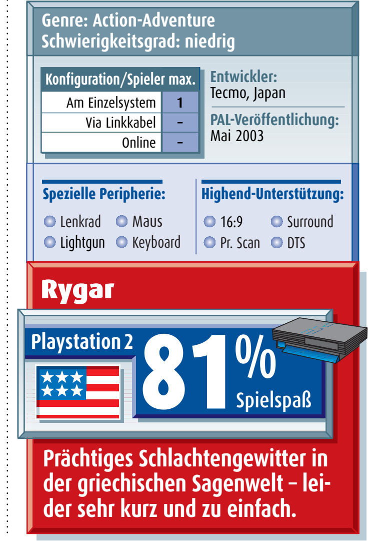
Insgesamt drei Diskarmor-Typen leisten Rygar beim Kampf gegen das blutdürstige Otterngezücht unschätzbare Dienste: Für mächtige Geradeausattacken eignet sich etwa die 'Hades'-Variante dank ihrer enormen Reichweite am besten. Das ungleich schwächere 'Heavenly'-Modell hingegen wehrt mit seiner kreiselartigen Angriffstechnik effektiv Heerscharen schwächerer Schurken ab. Die 'Sea'-Diskarmor ist für Distanzmetzeleien unbrauchbar, im Nahkampf wiederum überzeugt der Klingenschild mit schnellen, wuchtigen Schlagabfolgen. Neben zwei Standardattacken verfügt jedes Mordwerkzeug noch über eine stattliche Palette Combomanöver und auch "Onimusha"-typisches Waffenaufleveln in drei Stufen ist möglich – sofern Ihr die nötige Anzahl Erfahrungspunktekristalle aus Monsterleibern oder porösen Felswänden gepeitscht habt. Doch Rygars Waffe eignet sich nicht nur hervorragend zum Monstermassakrieren: Hat Euer Held die entsprechende Fähigkeit ergattert, zieht Ihr Euch an speziellen Ankerpunkten in luftige Höhen oder schwingt mit dem richtigen Timing Tarzan-artig über gähnende Schluchten. Das Verschieben zentnerschwerer Steinklötze und das Schleppen von Schalterstatuen ist für den Muskelprotz ebenfalls kein Problem.

Prächtige Kurzweil

Im Prinzip bietet "Rygar" alles, was das Action-Adventure-Herz begehrt: Wunderhübsche Welten, einen epischen Orchestersoundtrack und abwechslungsreiche (wenn auch fast ausschließlich geklaute) Spielelemente. Allerdings zockt sich das Ganze einen Tick zu simpel: Gefordert werdet Ihr nur bei einigen Bossen, die langwierig einzugebenden Combo-Manöver könnt Ihr in hektischen Standardschlachten kaum sinnvoll anwenden. Was nützen zudem die pfiffigsten Spezialfähigkeiten, wenn sie nur ein paar Mal zum Einsatz kommen? Nach nur fünf bis sechs Stunden sehen nämlich auch Joypadlegastheniker den Abspann. So gaukelt Euch "Rygar" deutlich mehr Spieltiefe vor, als das Abenteuer bieten kann – versteckten Items und einem 30-stöckigen Metzeldungeon zum Trotz. Wirklich schade, denn aus dem zu Genüge vorhandenen Potenzial hätte man weit mehr machen können. *cg*



PS2 Zusätzlich zu den Special-Moves (links) lassen sich die Diskarmor-Varianten noch mit überall versteckten, Attributs-verändernden Steinen (Mitte) bestücken – "Onimusha"-typisches Aufleveln über Erfahrungspunktekristalle ist natürlich ebenfalls möglich.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Tecmo, Japan

PAL-Veröffentlichung: Mai 2003

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Rygar

Playstation 2 – 81% Spielspaß

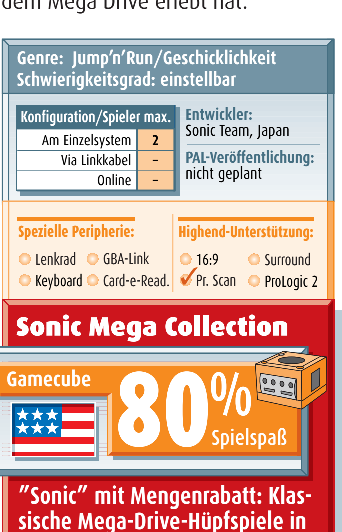
Prächtiges Schlachtengewitter in der griechischen Sagenwelt – leider sehr kurz und zu einfach.

Sonic Mega Collection



NGC Mit Vollgas durch den Looping: Die "Sonic"-Trilogie (hier Teil 3 mit Fuchskumpel Miles) glänzte schon immer durch ein Höllentempo.

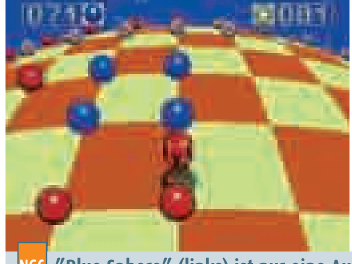
Nachdem Namco, Konami und Capcom schon seit längerem die Videospielewelt regelmäßig mit mehr oder weniger spannenden Oldie-Sammlungen beglücken, versucht sich nun auch Sega: Statt aber alte Automaten auf Mini-DVD zu bannen, steht diesmal das hauseigene Maskottchen mit seinen Konsolenabenteuern im Mittelpunkt – die "Sonic Mega Collection" beherbergt alle wichtigen Abenteuer, die der rasende Igel zwischen 1991 und 1996 auf dem Mega Drive erlebt hat.

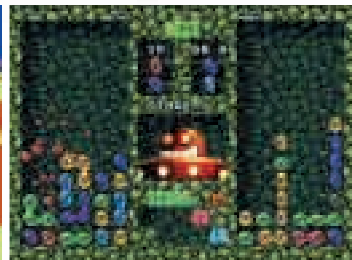


Sieben Titel sind von Beginn an wählbar: Neben der klassischen "Sonic the Hedgehog"-Trilogie dürft Ihr beim indirekten Nachfolger "Sonic & Knuckles" ran. Dazu gesellt sich der skurrile Flipper-Ableger "Sonic Spinball", das isometrische Sammelabenteuer "Sonic 3D Blast" und die putzige "Puyo Puyo"-Abart "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" – allesamt dank Emulation originalgetreu zu den Ursprungsmodulen, inklusive dem damit einhergehenden Fehlen einer



NGC Nette Boni mit schwachem "Sonic"-Bezug: "Flicky" und "Ristar".





NGC "Blue Sphere" (links) ist nur eine Ausweitung der "Sonic 3"-Bonusrunde, "Dr. Robotnik" (rechts) dagegen ein ausgewachsenes Puzzlespiel.

Speicheroption. Wer die Abenteuer lange und fleißig spielt, schaltet fünf weitere Spiele frei, die sich zum Teil als Mogelpackung entpuppen.

Das dolle Dutzend

"Sonic 3 & Knuckles" sind ebenso wie "Knuckles in Sonic 2" nur die Alternativfassungen, die es auf dem Mega Drive durch Zusammenstöpseln der entsprechenden Module gab. Hinter "Blue Sphere" wiederum verbirgt sich das Bonusspiel von "Sonic & Knuckles" (ehedem bei Aufpropfen eines beliebigen Moduls spielbar). Abgerundet wird die Palette vom Geschicklichkeitstest "Flicky" und der ordentlichen Sternhüpferei "Ristar", deren Zugehörigkeit zur Sammlung etwas an den Haaren herbeigezogen ist: Nur weil Tiere aus der "Sonic"-Welt im Mittelpunkt stehen oder die Hauptfigur ursprünglich statt dem Igel hätte antreten sollen, gehört ein Titel eigentlich noch nicht zum Igel-Imperium. Leider fehlt dafür z.B. "Sonic CD", von dem Ihr im Bonusmenü lediglich Vor- und Abspann betrachten dürft – dafür gibt's zahllose Scans von Sonic-Comics und Preview-Videos (z.B. zu "Sonic GBA 2"), die wenig interessant ausfallen.

Für "Sonic"-Fans ist der Kauf Pflicht, denn die alten Abenteuer machen auch nach zehn Jahren noch Spaß. Ganz für die Spitze reicht's beim flotten Igel allerdings nicht mehr: Zu sehr hat sich das Jump'n'Run-Genre inzwischen weiterentwickelt, außerdem hält sich die Abwechslung bei den meisten Titeln zwangsläufig in Grenzen – für eine Oldie-Sammlung macht die "Sonic Mega Collection" aber eine feine Figur. *us*



NGC "Sonic 3D Blast" ist der jüngste Titel der Sammlung und etwas irreführend betitelt: Die Grafik ist nicht wirklich dreidimensional, sondern isometrisch.



DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL
XBOX
2003
TECMO 100% GAMES
MAN!AC
DOAX
code: kunoichi



1 MITTWOCH	2 DONNERSTAG	3 FREITAG	4 SAMSTAG	5 SONNTAG	6 MONTAG	7 DIENSTAG	8 MITTWOCH	9 DONNERSTAG	10 FREITAG	11 SAMSTAG	12 SONNTAG	13 MONTAG	14 DIENSTAG	15 MITTWOCH	XBOX
16 DONNERSTAG	17 FREITAG	18 SAMSTAG	19 SONNTAG	20 MONTAG	21 DIENSTAG	22 MITTWOCH	23 DONNERSTAG	24 FREITAG	25 SAMSTAG	26 SONNTAG	27 MONTAG	28 DIENSTAG	29 MITTWOCH	30 DONNERSTAG	31 FREITAG

JANUAR 2003



1 SAMSTAG	2 SONNTAG	3 MONTAG	4 DIENSTAG	5 MITTWOCH	6 DONNERSTAG	7 FREITAG	8 SAMSTAG	9 SONNTAG	10 MONTAG	11 DIENSTAG	12 MITTWOCH	13 DONNERSTAG	14 FREITAG	15 SAMSTAG	XBOX
16 SONNTAG	17 MONTAG	18 DIENSTAG	19 MITTWOCH	20 DONNERSTAG	21 FREITAG	22 SAMSTAG	23 SONNTAG	24 MONTAG	25 DIENSTAG	26 MITTWOCH	27 DONNERSTAG	28 FREITAG			

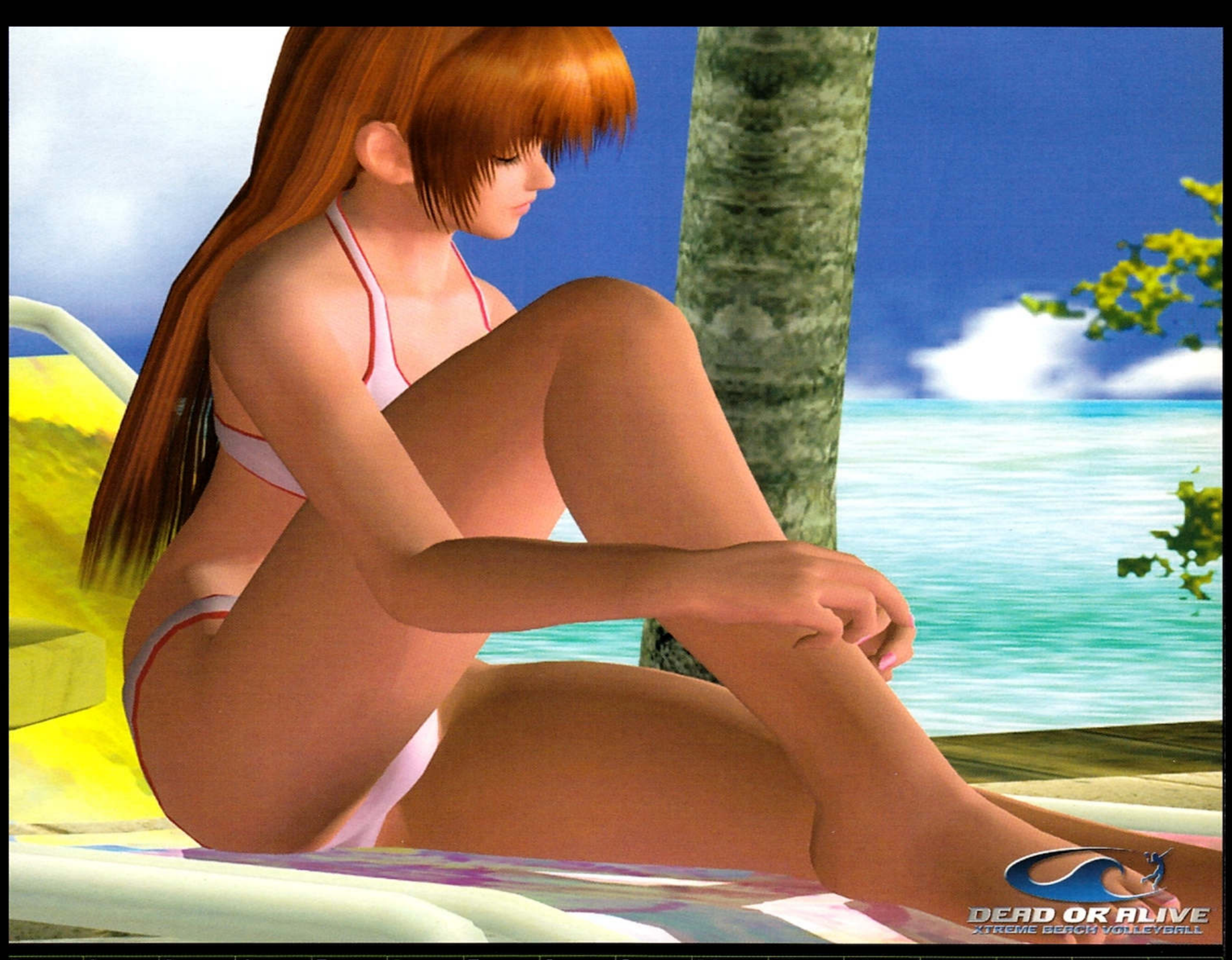
FEBRUAR

2003



1 SAMSTAG	2 SONNTAG	3 MONTAG	4 DIENSTAG	5 MITTWOCH	6 DONNERSTAG	7 FREITAG	8 SAMSTAG	9 SONNTAG	10 MONTAG	11 DIENSTAG	12 MITTWOCH	13 DONNERSTAG	14 FREITAG	15 SAMSTAG	XBOX
16 SONNTAG	17 MONTAG	18 DIENSTAG	19 MITTWOCH	20 DONNERSTAG	21 FREITAG	22 SAMSTAG	23 SONNTAG	24 MONTAG	25 DIENSTAG	26 MITTWOCH	27 DONNERSTAG	28 FREITAG	29 SAMSTAG	30 SONNTAG	31 MONTAG

MÄRZ 2003



1 DIENSTAG	2 MITTWOCH	3 DONNERSTAG	4 FREITAG	5 SAMSTAG	6 SONNTAG	7 MONTAG	8 DIENSTAG	9 MITTWOCH	10 DONNERSTAG	11 FREITAG	12 SAMSTAG	13 SONNTAG	14 MONTAG	15 DIENSTAG	XBOX
16 MITTWOCH	17 DONNERSTAG	18 FREITAG	19 SAMSTAG	20 SONNTAG	21 MONTAG	22 DIENSTAG	23 MITTWOCH	24 DONNERSTAG	25 FREITAG	26 SAMSTAG	27 SONNTAG	28 MONTAG	29 DIENSTAG	30 MITTWOCH	

APRIL 2003



1 DONNERSTAG	2 FREITAG	3 SAMSTAG	4 SONNTAG	5 MONTAG	6 DIENSTAG	7 MITTWOCH	8 DONNERSTAG	9 FREITAG	10 SAMSTAG	11 SONNTAG	12 MONTAG	13 DIENSTAG	14 MITTWOCH	15 DONNERSTAG	XBOX
16 FREITAG	17 SAMSTAG	18 SONNTAG	19 MONTAG	20 DIENSTAG	21 MITTWOCH	22 DONNERSTAG	23 FREITAG	24 SAMSTAG	25 SONNTAG	26 MONTAG	27 DIENSTAG	28 MITTWOCH	29 DONNERSTAG	30 FREITAG	31 SAMSTAG

MAI

2003



1 SONNTAG	2 MONTAG	3 DIENSTAG	4 MITTWOCH	5 DONNERSTAG	6 FREITAG	7 SAMSTAG	8 SONNTAG	9 MONTAG	10 DIENSTAG	11 MITTWOCH	12 DONNERSTAG	13 FREITAG	14 SAMSTAG	15 SONNTAG
16 MONTAG	17 DIENSTAG	18 MITTWOCH	19 DONNERSTAG	20 FREITAG	21 SAMSTAG	22 SONNTAG	23 MONTAG	24 DIENSTAG	25 MITTWOCH	26 DONNERSTAG	27 FREITAG	28 SAMSTAG	29 SONNTAG	30 MONTAG

XBOX

JUNI 2003



1 DIENSTAG	2 MITTWOCH	3 DONNERSTAG	4 FREITAG	5 SAMSTAG	6 SONNTAG	7 MONTAG	8 DIENSTAG	9 MITTWOCH	10 DONNERSTAG	11 FREITAG	12 SAMSTAG	13 SONNTAG	14 MONTAG	15 DIENSTAG	XBOX
16 MITTWOCH	17 DONNERSTAG	18 FREITAG	19 SAMSTAG	20 SONNTAG	21 MONTAG	22 DIENSTAG	23 MITTWOCH	24 DONNERSTAG	25 FREITAG	26 SAMSTAG	27 SONNTAG	28 MONTAG	29 DIENSTAG	30 MITTWOCH	31 DONNERSTAG

JULI 2003



1 FREITAG	2 SAMSTAG	3 SONNTAG	4 MONTAG	5 DIENSTAG	6 MITTWOCH	7 DONNERSTAG	8 FREITAG	9 SAMSTAG	10 SONNTAG	11 MONTAG	12 DIENSTAG	13 MITTWOCH	14 DONNERSTAG	15 FREITAG	XBOX
16 SAMSTAG	17 SONNTAG	18 MONTAG	19 DIENSTAG	20 MITTWOCH	21 DONNERSTAG	22 FREITAG	23 SAMSTAG	24 SONNTAG	25 MONTAG	26 DIENSTAG	27 MITTWOCH	28 DONNERSTAG	29 FREITAG	30 SAMSTAG	31 SONNTAG

AUGUST

2003



1 MONTAG	2 DIENSTAG	3 MITTWOCH	4 DONNERSTAG	5 FREITAG	6 SAMSTAG	7 SONNTAG	8 MONTAG	9 DIENSTAG	10 MITTWOCH	11 DONNERSTAG	12 FREITAG	13 SAMSTAG	14 SONNTAG	15 MONTAG	XBOX
16 DIENSTAG	17 MITTWOCH	18 DONNERSTAG	19 FREITAG	20 SAMSTAG	21 SONNTAG	22 MONTAG	23 DIENSTAG	24 MITTWOCH	25 DONNERSTAG	26 FREITAG	27 SAMSTAG	28 SONNTAG	29 MONTAG	30 DIENSTAG	

SEPTEMBER 2003



1 MITTWOCH	2 DONNERSTAG	3 FREITAG	4 SAMSTAG	5 SONNTAG	6 MONTAG	7 DIENSTAG	8 MITTWOCH	9 DONNERSTAG	10 FREITAG	11 SAMSTAG	12 SONNTAG	13 MONTAG	14 DIENSTAG	15 MITTWOCH	XBOX
16 DONNERSTAG	17 FREITAG	18 SAMSTAG	19 SONNTAG	20 MONTAG	21 DIENSTAG	22 MITTWOCH	23 DONNERSTAG	24 FREITAG	25 SAMSTAG	26 SONNTAG	27 MONTAG	28 DIENSTAG	29 MITTWOCH	30 DONNERSTAG	31 FREITAG

OKTOBER 2003



1 SAMSTAG	2 SONNTAG	3 MONTAG	4 DIENSTAG	5 MITTWOCH	6 DONNERSTAG	7 FREITAG	8 SAMSTAG	9 SONNTAG	10 MONTAG	11 DIENSTAG	12 MITTWOCH	13 DONNERSTAG	14 FREITAG	15 SAMSTAG	XBOX
16 SONNTAG	17 MONTAG	18 DIENSTAG	19 MITTWOCH	20 DONNERSTAG	21 FREITAG	22 SAMSTAG	23 SONNTAG	24 MONTAG	25 DIENSTAG	26 MITTWOCH	27 DONNERSTAG	28 FREITAG	29 SAMSTAG	30 SONNTAG	

NOVEMBER 2003



1 MONTAG	2 DIENSTAG	3 MITTWOCH	4 DONNERSTAG	5 FREITAG	6 SAMSTAG	7 SONNTAG	8 MONTAG	9 DIENSTAG	10 MITTWOCH	11 DONNERSTAG	12 FREITAG	13 SAMSTAG	14 SONNTAG	15 MONTAG	XBOX
16 DIENSTAG	17 MITTWOCH	18 DONNERSTAG	19 FREITAG	20 SAMSTAG	21 SONNTAG	22 MONTAG	23 DIENSTAG	24 MITTWOCH	25 DONNERSTAG	26 FREITAG	27 SAMSTAG	28 SONNTAG	29 MONTAG	30 DIENSTAG	31 MITTWOCH

DEZEMBER 2003

MAN!AC


NINJA
NINJA


DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL




XBOX

Activision Anthology



PS2 Das Rennspiel "Enduro" hatte sogar Nacht- und Schneepassagen.

PS2 Selbst Wrestling fand auf dem VCS seinen (optisch ordentlichen) Platz.



PS2 Skurril: Killt bei "Plaque Attack" als Zahnpasta fieses Naschzeug.



PS2 "Pitfall!" war der erste große Welterfolg für Activision.

Das 80er-Revival lässt auch Videospieler nicht aus seinen Klauen: Wer seine Zockerkarriere im besagten Jahrzehnt startete, hat vermutlich mit dem legendären Atari VCS 2600 begonnen – erst 20 Jahre später kommt mit der Xbox wieder eine US-Konsole zum weltweiten Einsatz, wenn auch nicht ganz so erfolgreich. Neben der inzwischen nur noch als Infogrames-Label existierenden Mutterfirma machte sich vor allem ein Unternehmen mit feinem Modulfutter einen Namen – Activision. Die heutigen Trendsportexperten waren der erste Spiele-Drittthersteller überhaupt und trugen mit ihrem Personality-Konzept dazu bei, dass aus vormals anonymen Programmierern Stars wurden.



PS2 Gelungener Gag: Das Hauptmenü besitzt nostalgischen 80er-Charme.

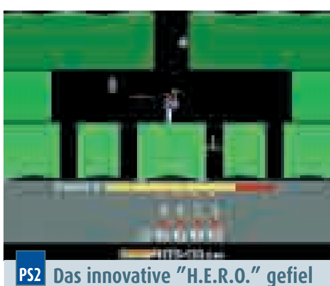
Masse mit Klasse

Dank dem grassierenden Retrowahn können Joystick-Veteranen und neugieriges Jungvolk jetzt auf der PS2 die alte Zeit neu erleben: Die "Activision Anthology" präsentiert über 40 originalgetreu emulierte VCS-Titel. Den Löwenanteil macht dem Namen entsprechend das (fast) komplette Activision-Sortiment aus, eine Handvoll guter Imagic-Titel rundet das Angebot ab. Sämtliche Welterfolge geben sich ein Stelldichein: Die beiden "Pitfall!"-Dschungelforscher fehlen ebenso wenig wie die innovative Höhlenexpedition "H.E.R.O.", die Räuber-und-Gendarm-Hüpferei "Keystone Kapers", der Joystick-mordende Zehnkampf "Decathlon" oder die "Enduro"-Raserei. Dazu gesellen sich historische Kuriositäten wie "Checkers" (Dame) oder "Bridge", die erstaunlich komplexen Simulationen "Space Shuttle" und "Tomcat" sowie zwei bislang unveröffentlichte Prototypen: "Thwocker" und "Kabobber".

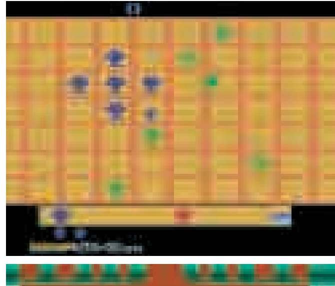
Gnadenlos kultig

Neben den Spielen wird auch kurzerhand das Lebensgefühl der 80er simuliert: Das Hauptmenü sieht aus wie ein seinerzeit typisches Teenie-Zimmer mitsamt Uralt-TV und hässlicher Tapete, während im Hintergrund ein (auf Wunsch abschaltbarer) Soundtrack mit zahlreichen Lizenzklassikern wie 'Tainted Love', 'Take On Me' oder 'Safety Dance' dudelt. Fleißige Daddler schalten außerdem zahlreiche Extras frei: Neben Original-Fernsehwerbungen und den legendären Activision-Aufnähern gibt's eine Handvoll Grafikeffekte, die z.B. Wolken und Sternenfelder vorbeiziehen lassen oder das Bild ins Schwanken bringen.

Die "Activision Anthology" spaltet die Gemüter: Wer mit der VCS-Zeit etwas anfangen kann, fühlt sich im Paradies, an neumodischen Zockern prallt der Oldie-Charme wirkungslos ab – als cooles Zeitdokument lohnt sich's aber auf jeden Fall. *us*

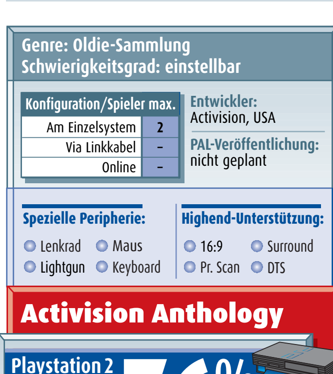


PS2 Das innovative "H.E.R.O." gefiel mit tadellosem Design.





PS2 Konsolendebüt: Die Spiele "Kabobber" (oben) und "Thwocker" wurden nie veröffentlicht.



Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Activision, USA

PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

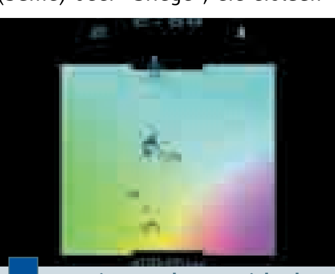
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Activision Anthology



Playstation 2
76% Spielspaß

Liebevoll umgesetzte Oldie-Sammlung mit massenhaft Kult-Titeln und neckischen Extras.





PS2 Wer seine Retrokünste spielen lässt, schaltet neckische Grafikfilter frei: Bei Discobeleuchtung (links) und wackelndem Bildschirm kann man sogar noch gut spielen.



PS2 Hoppla: "Decathlon" mordet Joypads, fordert aber auch Präzision.

So werten die Experten

Stephan Freundorfer



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Grand Theft Auto: Vice City	PS2
Herr der Ringe: Die zwei Türme	PS2
Splinter Cell	Xbox

sieht zurzeit: Schiffsmeldungen (DVD)

hört zurzeit: Beastie Boys – Ill Communication

Colin Gäbel



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Metroid Prime	Gamecube
Legend of Zelda	Gamecube
Rygar: The Legendary Adventure	PS2

sieht zurzeit: Dog Soldiers (Import-DVD)

hört zurzeit: Goresaw – Harte Typen (Sexalarm)

Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

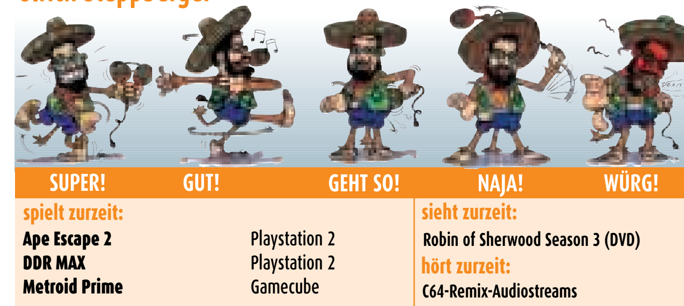
spielt zurzeit:

Colin McRae Rally 3	Playstation 2
Metroid Fusion	GBA
Metroid Prime	Gamecube

sieht zurzeit: Der Herr der Ringe – Die zwei Türme

hört zurzeit: diverse 80er-Jahre Sampler

Ulrich Steppberger



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Ape Escape 2	Playstation 2
DDR MAX	Playstation 2
Metroid Prime	Gamecube

sieht zurzeit: Robin of Sherwood Season 3 (DVD)

hört zurzeit: C64-Remix-Audiostreams

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

In dieser Sparte nehmen wir die Qualität der Umsetzung unter die Lupe: Zuerst wird die PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen analysiert. Danach folgen Fakten zur Unterstützung spezieller Peripherie und für die Highend-Fraktion: Gibt es 16:9- und 60Hz-Optionen für Profizocker? Welche Raumklangnormen werden genutzt (ProLogic führen wir hier unter 'Surround')? Für die Xbox geben wir zudem an, ob die Einbindung eigener Songs möglich ist ('Soundtrack').

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

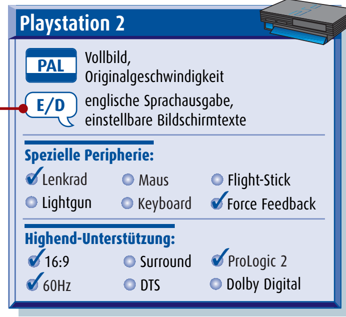
Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Kulisse?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

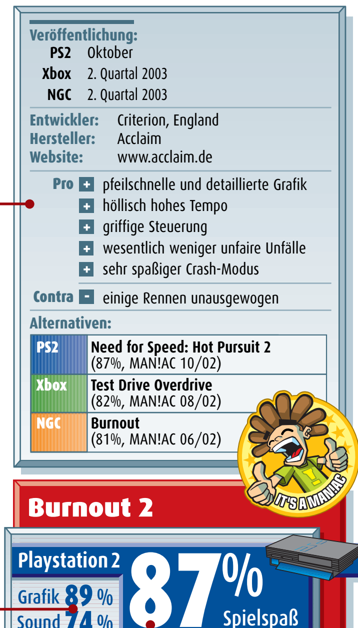


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ?   **Preis:** ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
✓ 60Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox 2. Quartal 2003
NGC 2. Quartal 2003

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
+ pfeilschnelle und detaillierte Grafik
+ höllisch hohes Tempo
+ griffige Steuerung
+ wesentlich weniger unfaire Unfälle
+ sehr spaßiger Crash-Modus

Contra
– einige Rennen unausgewogen

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

IT'S A MAN!AC

Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

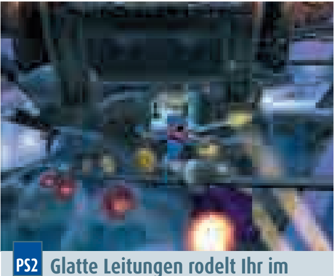
WERTUNGSREFERENZEN

System	Grafikreferenz	Soundreferenz
Playstation 2	**Gran Turismo 3 – 91 %** **Hersteller:** Sony Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline – 91 %** **Hersteller:** Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell – 90 %** **Hersteller:** Ubi Soft Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	**Medal of Honor: Frontline – 91 %** **Hersteller:** Electronic Arts Dank 5.1-Mix kämpft sich der fulminante Cocktail aus epischer Orchestrierung und brachialen Effekten an die Spitze.
Gamecube	**Starfox Adventures – 91 %** **Hersteller:** Rare/Nintendo Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Star Wars Rogue Leader – 86 %** **Hersteller:** LucasArts Starker Sound muss nicht unbedingt digital sein – das beweisen die stilvollen ProLogic-2-Klänge der Weltraumsaga.

Sly Raccoon



PS2 Bei der hektischen Hühnerjagd steht Ihr unter mächtigem Zeitdruck.

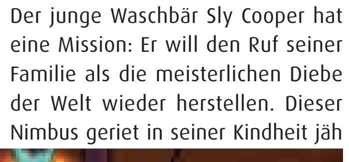


PS2 Glatte Leitungen rodelt Ihr im Eiltempo nach unten.



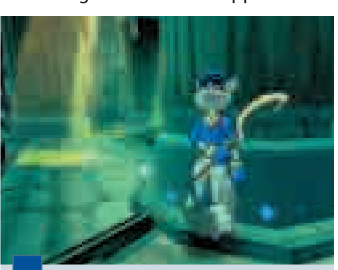
PS2 Feuriger Fuchs: Immer wieder werdet Ihr bei Euren Raubzügen von der feschen Polizistin Carmelita aufgespürt – den Geschossen ihrer wirkungsvollen Elektroknarre solltet Ihr besser nicht zu nahe kommen.

Sony verwöhnt Hüpfspielfreunde derzeit mit Klasse in Masse, denn nach dem hervorragenden "Ratchet & Clank" erscheint nur wenige Wochen später ein weiteres Jump'n'Run-Doppelpack auf der PS2: Neben dem Nippon-Spaß "Ape Escape 2" (Test auf Seite 80) geht das amerikanische "Sly Raccoon" (der ursprüngliche US-Name "Sly Cooper and the Thievius Raccoonus" wurde für Europa auf erträgliche Länge zusammengekürzt) an den Start – die zuständige Entwicklertruppe Sucker



Punch werkelte immerhin rund zwei Jahre an dem tierischen Helden, der indirekt die Nachfolge ihres N64-Charakters "Rocket: Robot on Wheels" antritt.

Der junge Waschbär Sly Cooper hat eine Mission: Er will den Ruf seiner Familie als die meisterlichen Diebe der Welt wieder herstellen. Dieser Nimbus geriet in seiner Kindheit jäh ins Wanken, denn die Gang der 'Schrecklichen Fünf' brach ins Coopersche Heim ein, ermordete Slys Vater und klaute das wichtigste Familienerbstück: Den 'Thievius Raccoonus', ein altes Buch, in dem sämtliche Kniffe von Slys Vorfahren verzeichnet wurden. Die Bösewichte teilten das wertvolle Schriftstück in fünf Teile und zerstreuten sich dann in alle Himmelsrichtungen – es liegt nun an Euch, die Ganoven aufzuspüren, Euren Besitz einzusacken und damit die Familienehre wieder herzustellen.



PS2 Erleuchtung: Wo die Sterne funkeln, ist schleichen angesagt.



PS2 Euer Allzweckstab ist das wichtigste Hilfsmittel: Vertrimmt damit Feinde oder schwingt Euch an Ringen über Feuergruben hinweg.

Zu dritt gegen alle

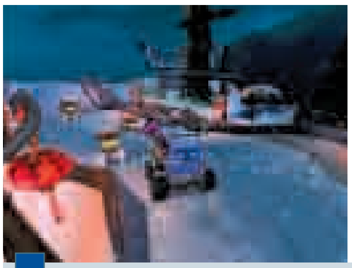
Zum Glück muss Sly sein Abenteuer nicht gänzlich ohne Hilfe absolvieren, denn im Waisenhaus lernte er zwei treue Helfer kennen: Die Schildkröte Bentley versorgt Euch über Funk mit wichtigen Hinweisen und nützlichen

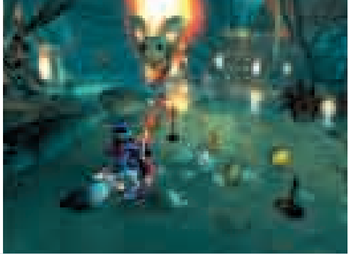
Comic-Kultur

Cartoon-Optik dank Profihand

Sucker Punch setzt zwar auf ein kreatives Kollektiv (in den Credits wird die gesamte Belegschaft in einem Block aufgelistet, statt einzelne Positionen zu nennen), ein Name dürfte aber für die grafische Federführung verantwortlich sein: **Dev Madan** betätigte sich vor seinem Videospiele-Engagement als Zeichner von Comic-Serien. Seine Ende der 90er in leider nur 18 Ausgaben beim Batman-Verlag DC erschienene Superhelden-Seifenoper **Young Heroes in Love** erntete zwar viel Lob, doch der Verkaufserfolg blieb aus – zum Glück für uns, denn so konnte er sich auf die Erschaffung von Sly und seinen tierischen Kumpanen konzentrieren.







XB Nicht immer geht's zu Fuß weiter: Mal bestreitet Murray für Euch ein Autorennen (link), mal düst Ihr im Gleiter durch giftige Sümpfe.

Tipps, das rosa Nilpferd Murray agiert als Experte für Fahreinsätze. In der Regel ist Sly jedoch in den fünf Welten auf sich allein gestellt und muss auf sein Geschick und einen Diebesstab vertrauen: Mit dem handlichen Gerät zieht Ihr nicht nur Angreifern einen Scheitel, sondern zertrümmert Mobiliar, aktiviert Schalter oder nutzt herabhängende Haken, um per kräftigem Schwung Hindernisse und Abgründe zu überwinden. Als Langfinger versteht Ihr Euch natürlich auf gute Tarnung: Häufig lassen sich gefährliche Konfrontationen mit Feinden vermeiden, indem Ihr (gelegentlich durch blaue Sterne markierte) Passagen für vorsichtige Schleichtouren nutzt und die Lichtkegel von Suchscheinwerfern oder Kontakt mit Laserbarrieren umgeht.

Schlüsselstellen

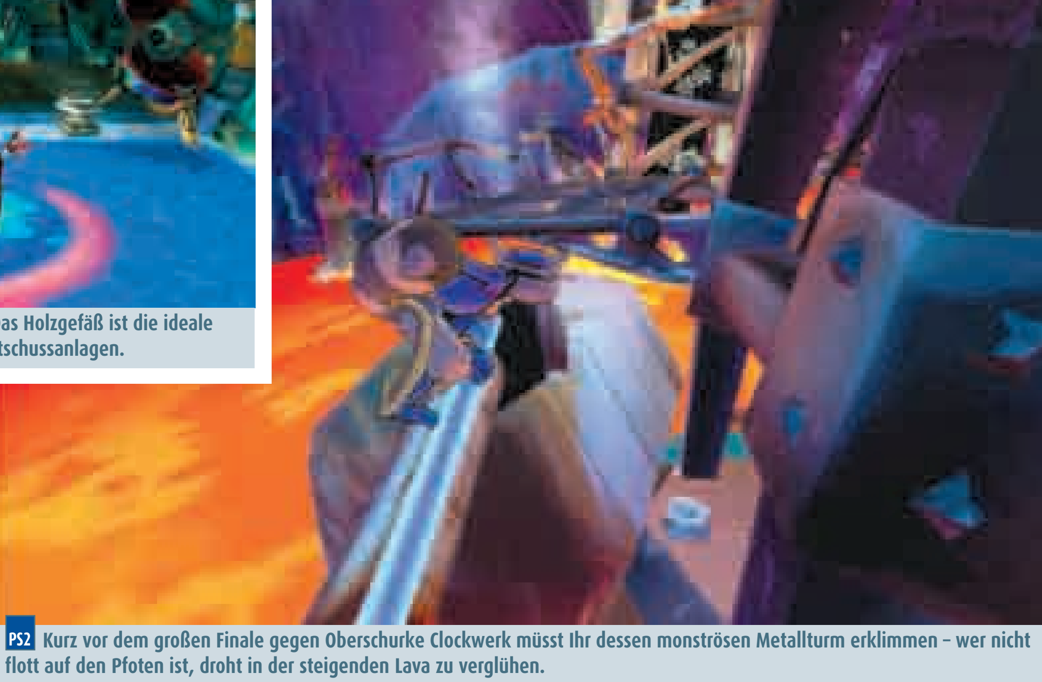
Um am Ende jeder Welt gegen den zuständigen Obermotz anzutreten, müsst Ihr eine Reihe Schlüssel ergattern, die am Ende der einzelnen Levels lagern. Auf dem Weg dorthin warten nicht nur Feinde auf Euch, auch nützliche Gegenstände gibt es zu finden: Sammelt Ihr hundert Goldmünzen, winkt als Belohnung ein Hufeisen – damit verdaut Sly einen Gegnerkontakt schadlos, normalerweise streckt er schon nach einem Treffer die Pfoten. Außerdem spürt Ihr in jeder Spielstufe einen Safe auf, den Ihr aber nur knacken könnt,

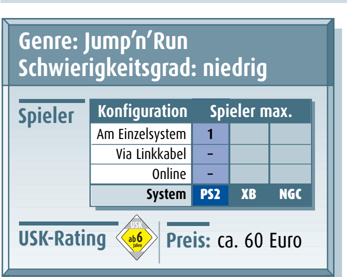


PS2 Das Voodoo-Krokodil ist der originellste Obermotz: Ihr werdet mit fliegenden Knopfsymbolen attackiert und drückt diese zeitgenau nach "Parappa"-Art weg.

wenn Ihr alle in Flaschen versteckten Hinweise innerhalb des Abschnitts ergattert: Kein leichtes Unterfangen, denn die Gefäße sind nicht selten gut versteckt. Habt Ihr sie beisammen, entschlüsselt Bentley für Euch den Zugangscode: Im Stahlschrank findet Ihr entweder Extras wie FMV-Schnipsel oder neue Spezialattacken, mit denen Ihr den Kontrahenten kräftigeren Schaden zufügt. Knöpft Ihr einem Boss nach dem harten Duell einen Teil des gesuchten Buchs ab, verinnerlicht Ihr die entsprechende Lektion Eures Vorfahren, die Euch im weiteren Verlauf weiterhilft: So lernt Ihr z.B. auf winzigen Vorsprüngen zu balancieren, auf glitschigen Ästen zu gleiten oder Euch kurzzeitig unsichtbar zu machen – alles Übungen, die in


PS2 Wohl dem, der ein Fass gefunden hat: Das Holzgefäß ist die ideale Schutzmaßnahme gegen die tödlichen Selbstschussanlagen.


PS2 Kurz vor dem großen Finale gegen Oberschurke Clockwerk müsst Ihr dessen monströsen Metallturm erklimmen – wer nicht flott auf den Pfoten ist, droht in der steigenden Lava zu verglühen.


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

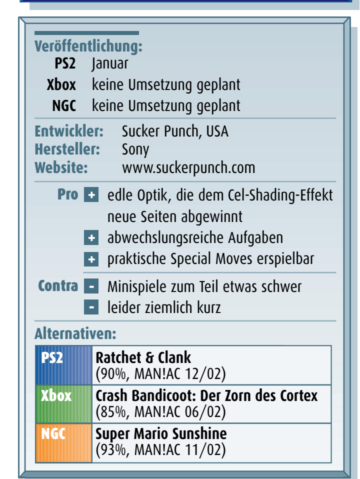
USK-Rating ab 6 Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 Januar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sucker Punch, USA
Hersteller: Sony
Website: www.suckerpunch.com

Pro
+ edle Optik, die dem Cel-Shading-Effekt neue Seiten abgewinnt
+ abwechslungsreiche Aufgaben
+ praktische Special Moves erspielbar

Contra
– Minispiele zum Teil etwas schwer
– leider ziemlich kurz

Alternativen:

PS2	Ratchet & Clank (90%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)


Sly Raccoon

Playstation 2
Grafik 85 %
Sound 77 %
86 % Spielspaß

Grafisch edles Jump'n'Run mit schickem Stil und feinem Leveldesign, nur etwas zu kurz.

späteren Welten überlebenswichtig sind.

Gelegentlich legt Sly die Beine hoch und lässt Murray ans Steuer: Euer Fluchtfahrer tritt dann zu unerwartet friedlichen Wettrennen gegen Schurken an. Auf der Piste schweigen die Waffen, lediglich der Einsatz von aufsammelbaren Turbos ist erlaubt – habt Ihr Euch nach drei Runden auf den ersten Platz gedrängelt, winkt zur Belohnung ein Schlüssel.


PS2 Laserbarrieren sind zum Glück erst beim zweiten Kontakt fatal.

Auch Sly ist mit motorisierten Untersätzen vertraut: Hin und wieder steigt Ihr in ein flottes Wasserfahrzeug oder einen modernen Schwebegleiter, wenn es zu Fuß zu kritisch wäre – als besonderer Clou sind diese Vehikel mit Bordkanonen ausgestattet, die Ihr ähnlich dem Arcade-Klassiker "Robotron" mit dem zweiten Knüppel unabhängig von Eurer Fahrtrichtung steuert. Dieses Ballertraining kommt Euch bei einer Handvoll Aufträgen gerade recht: Manchmal nehmt Ihr hinter einem großen Geschütz Platz und gebt per Zielkreuzschießerei einem Freund Geleitschutz, während der den beschwerlichen Weg zum Schlüssel auf sich nimmt.

Wo die Liebe hinfällt...

Wie es sich für einen echten Meisterdieb gehört, wird auch Sly Cooper ständig von einer hartnäckigen Polizeikraft verfolgt: Die rassige Füchsin Carmelita Fox mag dem Charme des Waschbären nicht erliegen und ihn stattdessen viel lieber hinter Gitter sperren. Wenn die Gesetzeshüterin auftaucht, heißt es für Sly, die Pfoten in die Hand zu nehmen: In diesen hektischen Abschnitten müsst Ihr nämlich nicht nur auf die Tücken der Umgebung achten, sondern werdet gleichzeitig von Carmelita mit ihrer fiesen Schockpistole unter Beschuss genommen. *us*

PS2 Gelegentlich ballert Ihr für Murray per Zielkreuz den Weg frei.


PS2 Snake lässt grüßen: Die Funkgespräche sind eine "MGS"-Hommage.

Ulrich Steppberger

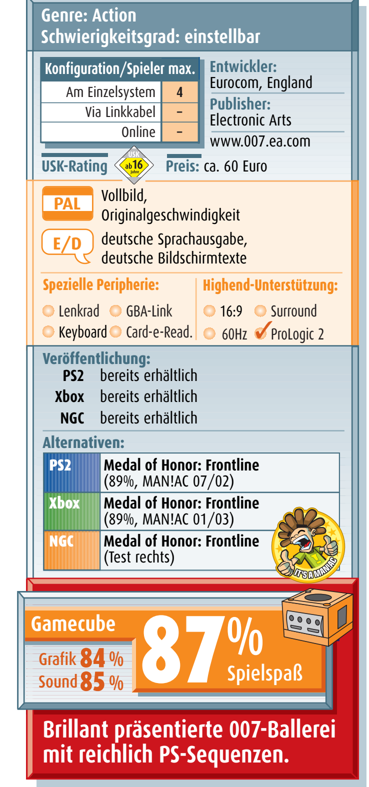
"Sly Raccoon" gefiel mir schon auf der E3 ausgesprochen gut, der positive Ersteindruck bestätigt sich erfreulicherweise im fertigen Spiel: Optisch macht der diebische Waschbär eine edle Figur, statt ödem Cel-Shading-Overkill wurde die modische Technik mit detailverliebten Landschaften gekoppelt. Die fertige Mischung glänzt mit eigenem, feinem Stil, allerdings trüben gelegentliche Ruckler dezent die Begeisterung. Spielerisch bewegt sich die unterhaltsame Hüpferei zwar auf traditionellen Pfaden, dank feiner Steuerung, durchdachtem Leveldesign und origineller Story geschieht dies aber in tadelloser Weise. Das meist geradlinige Geschehen wird durch gewitzte Eigenheiten wie den verstärkten Einsatz von Schleichaktionen oder die Jagdabschnitte mit Polizeieinsatz angenehm aufgelockert. Lediglich die eingestreuten Rennspiele fallen etwas aus der Rolle: Die pedantisch genaue Physiksimulation und eine sehr feinfühlige Steuerung sorgen hier für gelegentliche Frustmomente – im Gegensatz zum restlichen Spiel, denn "Sly Raccoon" ist recht simpel und von der kürzeren Sorte. Trotzdem sollten's Hüpfspieler nicht verpassen.

James Bond 007 Nightfire



NGC Harte Action, aber jugendfrei: Bond geht stets unblutig ans Werk.

Wer perfekte Film-Atmosphäre, spannende Fahrsequenzen und motivierende Ego-Schießereien sucht, wird beim neuen 007-Abenteuer fündig. EAs zweites Agenten-Spektakel bietet elf abwechslungsreiche Action-Levels in hervorragender Präsentation, auf dem Gamecube genießt Ihr gar eine dezent ruckelärmere Optik als bei den PS2- bzw. Xbox-Fassungen. Logischerweise hat sich in der Nintendo-Version aber nichts am Spielinhalt geändert, womit die einzigen zwei Kritikpunkte erhalten bleiben: Der Umfang ist etwas zu mager und ein, zwei Levels frustrieren. *sf*

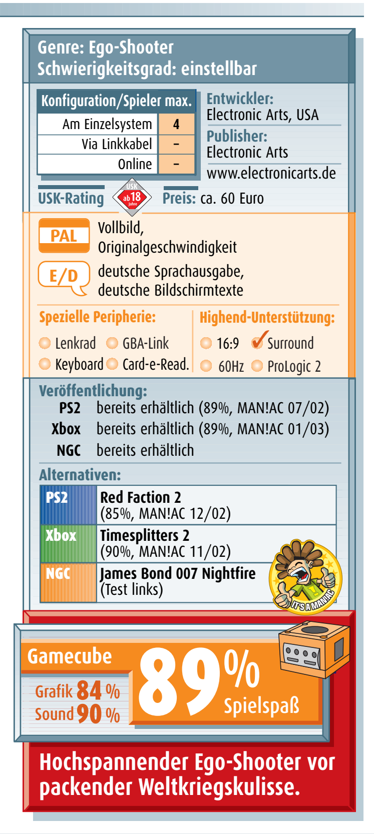


Medal of Honor: Frontline



NGC Solo Top, zu viert Flop: Den Mehrspieler-Modus könnt Ihr vergessen.

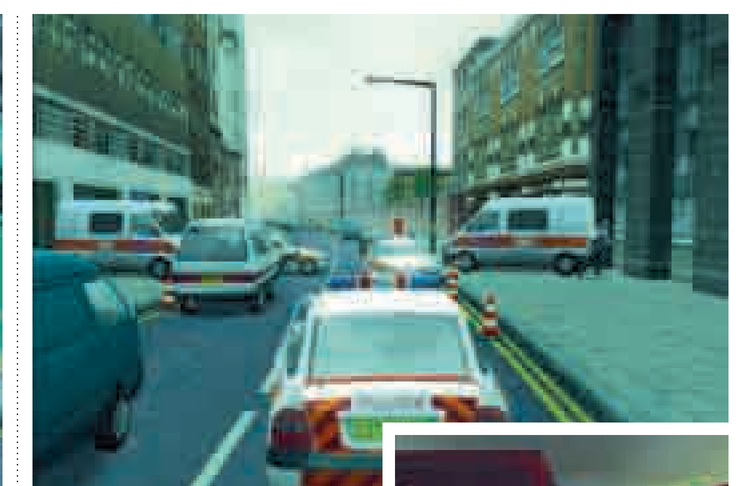
Zu guter Letzt nehmen auch Cubler in Gestalt des Alliierten-Soldaten Jimmy Patterson am virtuellen Zweiten Weltkrieg teil. Wie auf der Xbox bekommt Ihr auf Nintendos Würfel zu den etwa 20 Solo-Missionen einen Vierspieler-Modus spendiert – dank Stotteroptik und undynamischem Ablauf bekannt dröge. Auch sonst läuft die brachiale Ego-Action einen Tick ruckeliger als auf dem Microsoft-System, Pro-Logic-2-Sound wird leider nicht unterstützt. Dennoch bleibt's (einige ungünstig gelegte Pad-Kommandos zum Trotz) erstklassige Ballerkost für Hartgesottene. *cg*



The Getaway



PS2 Straßenkrieg: Bei den Fahrsequenzen wollen Euch ständig verfeindete Gangs ans Textur-Leder – ein kurzer Schusswechsel schafft das Problem aus der Welt.



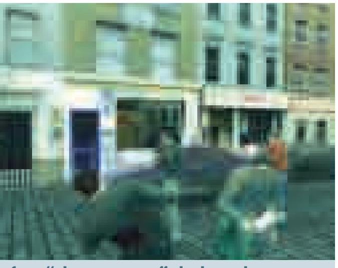
PS2 Ohne Rücksicht: An den Straßensperren kommt man nur mit Gewalt vorbei.

PS2 Nächster Halt 'Leichenhaus': Mit dem Bus rammt Ihr arme Passanten.

Interactive Movies (sprich 'Filme zum Mitspielen') standen bis dato unter keinem guten Konsolen-Stern: Egal ob der Grusel-Puzzler "7th Guest", die FMV-Saga "Rebel Assault" oder "Akte X" für PSone – knalligem Schauwert steht meist spielerische Mittelmäßigkeit gegenüber. Nun schickt sich Sony höchstselbst mit seinem zigfach verschobenen, acht Millionen Euro schweren Gangster-Spektakulum "The Getaway" an, die cineastische Spielesparte zur angezweifelten Blüte zu führen.

An diesen einleitenden Worten erkennt Ihr bereits, dass die erträumten Ähnlichkeiten zum PS2-Straßenfeger "GTA Vice City" lediglich oberflächlicher Natur sind: Der gigantische digitale London-Nachbau lässt Euch im Gegensatz zu Take2s Miami-Hommage null kriminelle Freiheiten – stattdessen folgen Konsolen-Verbrecher strikt einer vorgegebenen Handlung, die durch ellenlange Zwischensequenzen in Kino-Güte weitergesponnen wird. Das Grundgerüst der Brutalo-Story ist dabei schnell erzählt: Ober-Gauner Charlie Jolson lässt die Ehefrau des Langfingers Mark Hammond umnieten und entführt dessen Sohnemann – fortan tanzt Ihr als verzweifelter Vater nach Charlies krimineller Pfeife. Die ruchlosen Aufträge für den fettleibigen Gangster-Boss laufen stets nach demselben Schema ab: In einem knappen Zeitlimit zum Tatort brausen, aberdutzende Banditen wie Zivilisten dahinraffen und schließlich wieder mit heiler Haut flüchten.





PS2 Beinhart: Trotz Freigabe ab 16 Jahren liefert "The Getaway" derbe Folterszenen (links) und mit Hackmessern austeilende Triaden-Killer (rechts).

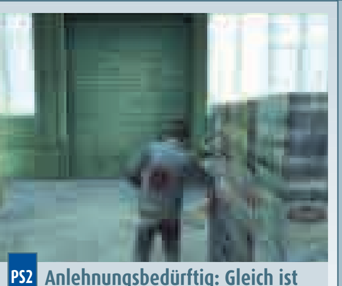
Authentisches Verbrechen

Im Zuge des anvisierten Realismus wird das mörderische Handwerk von keinerlei Bildschirm-Anzeigen unterstützt – Energieleiste, Munitionszähler wie auch Richtungspfeile glänzen durch Abwesenheit. Orientierungs-Legastheniker müssen jedoch nicht verzweifeln, denn die Blinker der jeweiligen Karre weisen stets den Weg zum nächsten Einsatz. Jetzt

▪ ▪ ▪ Mach' mal Pause! ▪ ▪ ▪

Die magischen lebensrettenden Medizin-Wände von "The Getaway"

Allem kategorischen Realismus-Getue zum Trotz, enthält "The Getaway" eines der skurrilsten Features seit langem: Krebst Euer Verbrecher nämlich schwer getroffen durch die Gegend, sucht Ihr einfach das nächste Mauerwerk auf und wartet ab. Wenige Momente später lehnt sich Mark bzw. Frank geruhsam an, schnauft ein paar Mal tief durch und… siehe da: Blutflecken wie Verwundungen lösen sich von Zauberhand in Wohlgefallen auf – Ihr seid bereit für den nächsten Schusswechsel. Ohne diese abstruse Heilmethode wäre das Spiel übrigens (fast) nicht zu bestehen.

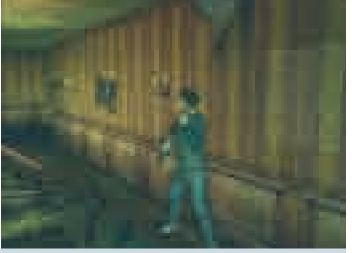


PS2 Anlehnungsbedürftig: Gleich ist Euer halbtoter Recke wieder gesund.

Thorsten Küchler

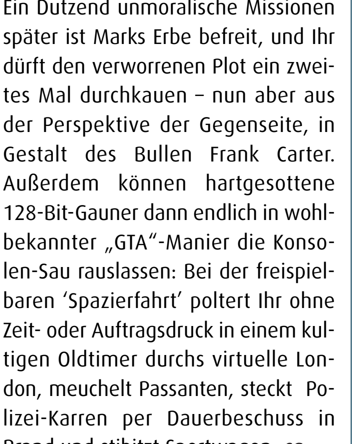


Viel gewollt, wenig erreicht: Entgegen Sonys langjähriger Hype-Bemühungen wird "The Getaway" den überhöhten Erwartungen einfach nicht gerecht. Sind Story, deutsche Synchronisation und vor allem die enorm fesselnden Zwischensequenzen noch allererste Konsolen-Sahne, haben sich in Sachen Spielbarkeit einige unverzeihliche Böcke eingeschlichen. So wird man den Verdacht nicht los, dass die Entwickler aus Soho mehr Zeit mit irgendwelcher London-Fotografiererei verbracht haben, statt mit Nachdruck an Spielspaß-entscheidenden Dingen wie Steuerung oder Kameraführung zu feilen. Insbesondere Letztgenannte kommt bei rabiaten Schießereien regelmäßig ins Schlingern und schickt einen dadurch ins Digi-Grab. Die lahmarschige Zielfunktion fabriziert ebenfalls erhöhte Werte auf der Frust-Skala: Gerne mal visiert die Automatik einen völlig ungefährlichen Widersacher an, manuelles Ballern fällt ob träger Handhabung und blitzschnell agierender Gegner ebenfalls flach. Was letzlich vom Mythos übrig bleibt, ist eine teils bockschwere Gangster-Orgie, deren Hauptmotivation in der exzellenten Inszenierung liegt – schade drum.



PS2 Ein schöner Rücken kann entzücken: Die 'An die Wand Press'-Taktik nutzt Ihr sowohl bei den Schießereien (links) als auch auf schmalen Simsen (rechts).

müsst Ihr Euch nur noch mit der lokalen Gesetzeshüterei arrangieren: Wüstes Geisterfahren, Unfallflucht oder überrollte Passanten sehen die Bobbies nämlich überhaupt nicht gerne. Verkehrs-Rowdys wird in Englands Hauptstadt mit Rammattacken, Straßensperren sowie Reifen-zerfetzenden Nagelbändern begegnet. Klar, dass Euer Vehikel unter der polizeilichen Dauerbehandlung leidet. Spätestens wenn Rauch aus der Motorhaube quillt, heißt's umsteigen – sonst endet Mark als gegrillter Gauner. Sucht Euch also schleunigst eine potentere PS-Schleuder: Sobald ein nichtsahnender Brite seinen PKW anhält, zerrt Ihr ihn rüde raus und klemmt Euch selbst hinters Steuer – weiter geht die Verbrecher-Hatz. Nach der nevenaufreibenden, oft minutenlangen Rumgurkerei geht's dann an die blutrünstige Durchführung Eures Auftrags: Ihr nehmt die Drogenlager verfeindeter Gangs auseinander, fackelt das Nobel-Restaurant eines Verräters ab, besorgt Charlie Frischfleisch zur sexuellen Betätigung oder murkst verkleidet als Telefontechniker den örtlichen Polizeichef ab. Solch rabiater Fließband-Gesetzesbruch sorgt freilich für Digi-Ärger, den Eure überzähligen Widersacher via Bleispritze artikulieren. Dementsprechend geht auch Mark unnachsichtig zu Baller-Werke: Per Schultertaste nimmt der Bildschirm-Bandit das anrückende Feindvolk wahlweise


PS2 Action-Regel Nr. 23: Gegner verschanzen sich stets hinter explosiven Benzin-Fässern – Dummköpfe!


automatisch oder manuell aufs Korn und lässt Schrotflinte wie Pistole blaue Bohnen spucken. Wer im tödlichen Kugelhagel nicht sekundenschnell draufgehen will, macht fleißig Gebrauch von der X-Taste: Mit diesem ultimativen Killer-Knopf kauert Ihr hinter kleinen Mauern, presst Euch in bester Schleich-Manier gegen Wände, schnellt behände aus sicherer Deckung hervor, hechtet mit einer Flugrolle aus der Schusslinie oder packt einen unvorsichtigen Fiesling von hinten am Polygon-Kragen und zweckentfremdet ihn dann als lebendes Schutzschild.

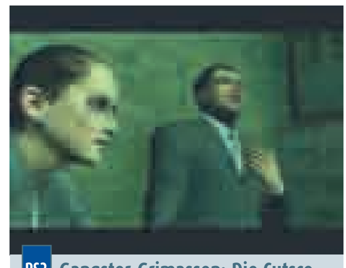
Ein Dutzend unmoralische Missionen später ist Marks Erbe befreit, und Ihr dürft den verworrenen Plot ein zweites Mal durchkauen – nun aber aus der Perspektive der Gegenseite, in Gestalt des Bullen Frank Carter. Außerdem können hartgesottene 128-Bit-Gauner dann endlich in wohlbekannter „GTA"-Manier die Konsolen-Sau rauslassen: Bei der freispielbaren 'Spazierfahrt' poltert Ihr ohne Zeit- oder Auftragsdruck in einem kultigen Oldtimer durchs virtuelle London, meuchelt Passanten, steckt Polizei-Karren per Dauerbeschuss in Brand und stibitzt Sportwagen. *cg*

Colin Gäbel



Ehrlich gesagt ist es mir ein Rätsel, wie ein erfahrenes Team mit millionenschwerem Budget und über dreijähriger Entwicklungszeit ein derart unausgegorenes Produkt auf den Markt werfen kann. Sicher, die Inszenierung des PS2-Thrillers ist dank filmreifer Cut-Scenes samt professioneller Sprachausgabe sowie groovigem Seventies-Soundtrack hervorragend gelungen, und auch die rasanten Autofahrten machen nach kurzer Eingewöhnungszeit Laune. Die unsäglichen Laufmissionen ziehen "The Getaway" aber gnadenlos runter: Träge Steuerung, teils lächerliche Animationen, unflexible Kameraführung, fehlerhafte Lock-On-Funktion und unfaires Gegneraufkommen machen die stupiden Ballereien zur Qual. Das hanebüchene Heil-Feature werte ich dabei als peinliches Entwicklereingeständnis des eigenen Versagens. Einem Spiel, das sich derart mit Realismus brüstet, solch einen inszenatorisch unglaubwürdigen Rettungsring zu verpassen, ist schlichtweg unverschämt – aber nachvollziehbar: Ohne regelmäßige Wundergenesung dürften selbst fortgeschrittene Zocker nie den Abspann des frustig-schweren Gangsterepos zu Gesicht bekommen.


PS2 Hereinspaziert: Im Krankenhaus schützt Frank Carter seinen Polizei-Partner vor einer Gauner-Bande. Nur gut, dass die Kerle wie Konsumenten beim Sommerschlussverkauf anrennen und Ihr nur blind durch den Türrahmen ballern müsst.


PS2 Gangster-Grimassen: Die Cutscenes erreichen zeitweise Kino-Niveau.


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

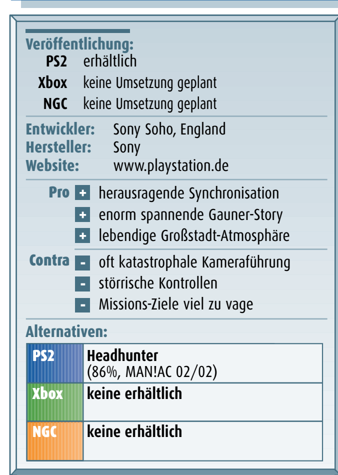
USK-Rating: ab 16 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital

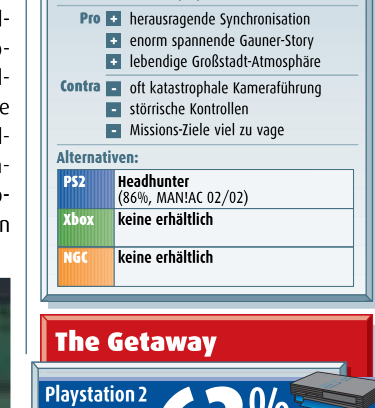

Veröffentlichung:
PS2 erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Soho, England
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ herausragende Synchronisation
+ enorm spannende Gauner-Story
+ lebendige Großstadt-Atmosphäre

Contra
– oft katastrophale Kameraführung
– störrische Kontrollen
– Missions-Ziele viel zu vage

Alternativen:
PS2: Headhunter (86%, MAN!AC 02/02)
Xbox: keine erhältlich
NGC: keine erhältlich


The Getaway

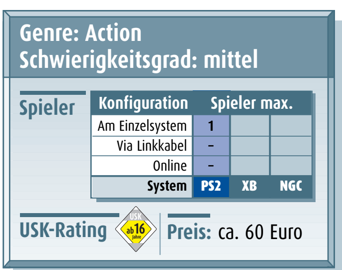
Playstation 2
Grafik 73 %
Sound 84 %
63 % Spielspaß

Famos inszenierter, aber spielerisch teils haarsträubender Brutalo-Thriller ohne Feinschliff.

Star Wars Bounty Hunter



PS2 Durch den Helm scannt Ihr, ob Personen auf der Fahndungsliste stehen.

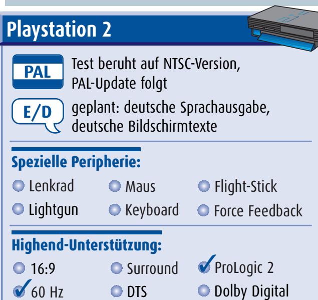


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 16 Jahre | **Preis:** ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt

E/D: geplant: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Februar

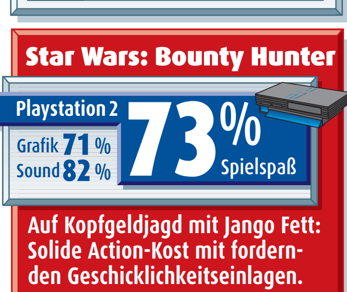
Entwickler: LucasArts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.lucasarts.com

Pro
+ interessante Story
+ professionelle Synchronisation
+ pfiffiger Jet-Pack-Einsatz
+ Motivation durch Kopfgeld-Boni

Contra
- grafisch wenig beeindruckend
- auf Dauer dröge Ballereien

Alternativen:

PS2	**Rune: Viking Warlord** (80%, MAN!AC 10/01)
Xbox	**Star Wars: Jedi Outcast** (85%, MAN!AC 12/02)
NGC	**Star Wars: Jedi Outcast** (85%, MAN!AC 01/03)



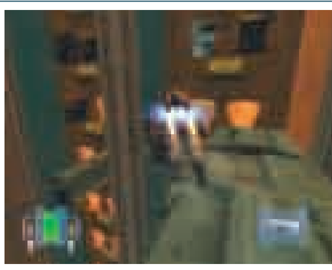
Star Wars: Bounty Hunter

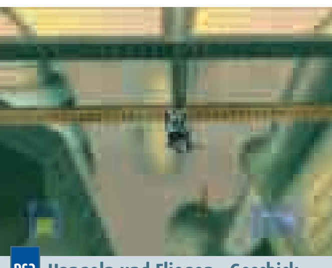
Playstation 2
Grafik 71 %
Sound 82 %
73 % Spielspaß

Auf Kopfgeldjagd mit Jango Fett: Solide Action-Kost mit fordernden Geschicklichkeitseinlagen.



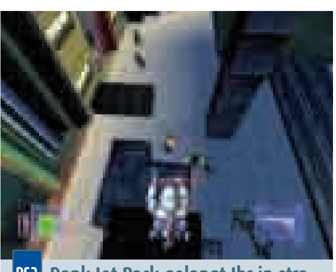
PS2 In allen paar Levels bekommt's Jango mit einem richtig dicken Gegner zu tun: Dank Lock-On-Funktion sind selbst die großen Brocken überwindbar.



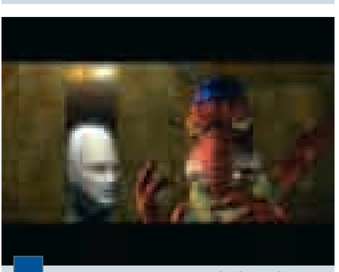


PS2 Hangeln und Fliegen: Geschicklichkeitsaufgaben gibt's in Fülle.

"Star Wars" und kein Ende: LucasArts wird nicht müde, die wohl schon zum Weltkulturerbe gehörende Weltraumsaga in interaktive Form zu pressen. Beim aktuellen Produkt "Bounty Hunter" übernehmt Ihr die Rolle eines 'bösen', in Fankreisen aber nicht minder beliebten Charakters. Als Jango Fett, seines Zeichens Vater von Han Solos frostiger Nemesis Bobba, geht Ihr auf die Kopfgeldjagd Eures Lebens: Anstatt Euch den Rest des Daseins mit dem Fangen kleiner Fische abzumühen, begebt Ihr Euch auf die Suche nach dem Kopf des terroristischen Kults Bando Gora. Euer Auftraggeber Dark Tyranus löhnt die fünf Millionen Credits Prämie aber nicht nur für das Ableben des Unruhestifters, die 18 Level lange Jagd soll Jango als DNA-Spender für die Clon-Armee der Episode 2 qualifizieren.



PS2 Dank Jet Pack gelangt Ihr in strategisch günstige Positionen.

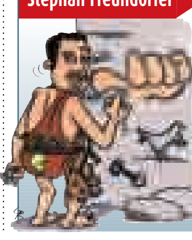


PS2 Mit Euren Prämien schaltet Ihr amüsante Outtakes oder Comics frei.

Tot oder lebendig

Eigentlich kann Euch das Schicksal des Protagonisten nach dem Abspann aber egal sein – im Hier und Jetzt geht's hauptsächlich um das Umnieten von Gegnern aus Third-Person-Ansicht. Euer Weg bis zum Endkampf ist lang und führt durch sechs Szenerien: Nach einem illustren Raumhafen, in dem Ihr Euch zum Erlernen der Steuerung als Gladiator verdingt, gelangt Ihr über die Wolkenstadt Coruscant und ein Asteroiden-Gefängnis zum Dschungel-Planeten Malastare, in die Wüstenei von Tatooine und schließlich auf den Mond Kohlma. Auf dem geradlinigen Marsch durch die Levels nutzt Jango seine zwei Blaster-Pistolen, um Horden von Bösewichten unterschiedlichster Rassen umzunieten – dank Lock-On-Funktion via Schultertaste kein allzu großes Problem. Schwieriger ist's da schon, sich in den beizeiten verwinkelten Arealen zurecht zufinden, zumal Euer Weg oft genug nach oben führt. Dank Jangos Jet-Pack lassen sich nämlich kurze Distanzen in der Luft überwinden – sei es zum Überqueren von Abgründen, dem Erklimmen eines riesigen Wolkenkratzers über vereinzelte Streben oder einfach nur, um Feinde aus erhöhter Position aufs Korn zu nehmen. Lange dauert der Flug indes nie: Die Energie des Raketenrucksacks ist schnell verbraucht und füllt sich nur langsam automatisch nach. Neben Selbstverteidigung, Wegfindung und sporadischem Betätigen von Schaltern beschäftigt Ihr Euch mit der Jagd nach Vogelfreien. Über eine Helmansicht scannt Ihr Passanten – gibt's für einen Kopfgeld, so nehmt Ihr ihn je nach Vorgabe fest bzw. erledigt ihn. Mit verdienten Prämien lassen sich Comics, Artworks oder witzige Outtakes der gelungenen Zwischensequenzen freischalten. *sf*

Stephan Freundorfer



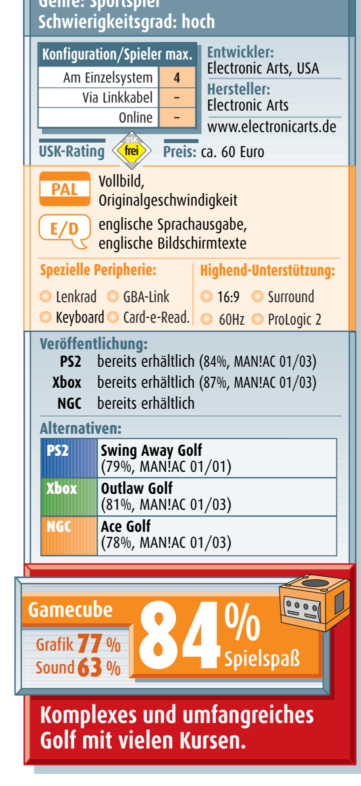
"Bounty Hunter" gehört beileibe nicht zur SciFi-Dutzendware, doch richtig gepackt haben mich Jango Fetts Abenteuer auch nicht. Zwar werden hervorragende Zwischensequenzen mit toller Synchro, eine interessante Handlung und etliche Stunden Beschäftigung geboten, während des Spiels kommt aber nur selten prickelndes "Star Wars"-Flair auf. Dazu sehen die Szenarien zu steril (und gleichzeitig zu bunt) aus, dazu ärgert Ihr Euch zu oft über das einfallslose Leveldesign und die im Grunde mageren Betätigungsmöglichkeiten. Während die simple Ballerei schnell öde wird, hält Euch zumindest der herausfordernde Einsatz des Jet Pack bei der Stange. Insgesamt ein Beispiel grundsoliden Entwicklerhandwerks, dem Charme und Genialität fehlt.

Tiger Woods PGA Tour 2003



NGC Beim neuen "Tiger Woods" sind auch Frauen mit von der Partie.

Auch "Tiger Woods PGA Tour 2003" beugt sich dem EA-Standard: Die Gamecube-Umsetzung rückt mit leichter Verspätung an und unterscheidet sich kaum von den PS2- und Xbox-Fassungen. In seinem Würfeldebut macht der Vorzeigegolfer die gewohnt gute Figur und erklimmt die Genrespitze: Dank einem Dutzend Kursen seid Ihr lange beschäftigt, zahlreiche Spielmodi und freischaltbare Sportler sorgen für zusätzliche Motivation. Die analoge Schwungsteuerung ist zwar nach wie vor gewöhnungsbedürftig und nicht gerade simpel, sonst aber stimmt alles. *us*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich (84%, MAN!AC 01/03)
Xbox	bereits erhältlich (87%, MAN!AC 01/03)
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Swing Away Golf (79%, MAN!AC 01/01)
Xbox	Outlaw Golf (81%, MAN!AC 01/03)
NGC	Ace Golf (78%, MAN!AC 01/03)

Gamecube
Grafik 77 %
Sound 63 %
84 % Spielspaß

Komplexes und umfangreiches Golf mit vielen Kursen.

Gundam Federation vs. Zeon



PS2 Euer Mech ist mit Schusswaffen, Laserschwert und Kralle bewaffnet.

Capcom bringt den Anime auf die PS2: In dem futuristischen Unabhängigkeitskrieg steuert Ihr Mechs der Erdlinge oder abtrünniger Siedler. Für Abwechslung sorgen Schutz- und Eroberungsmissionen, verbündete Trupps und unterschiedliche Gravitation: Auf der Erde stampft Euer Mech durch Canyons und Städte, im Weltall dreht sich der Roboter um alle Achsen und nimmt Raumkreuzer aufs Korn. Taktisch spielen sich alle Missionen ähnlich: Ihr müsst einfach draufhalten! Die flotte Optik, einstürzende Wolkenkratzer und mächtige Detonationen schaffen Atmosphäre. *oe*



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Infogrames
www.infogrames.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

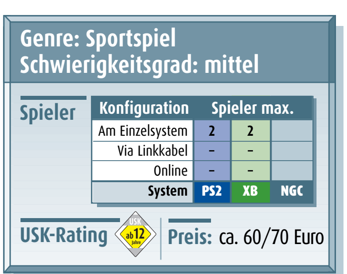
Alternativen:

PS2	Armored Core 2 Another Age (78%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Mech Assault (83%, MAN!AC 01/03)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 78 %
69 % Spielspaß

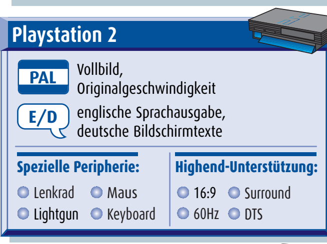
Für Fans: Vergnügliche Mech-Ballerei mit wenig Tiefgang.

BMX XXX


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

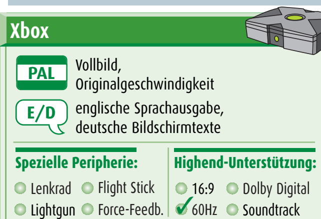
Spieler	Konfiguration	Spieler max.	
	Am Einzelsystem	2	2
	Via Linkkabel	–	–
	Online	–	–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 12 Jahre — Preis: ca. 60/70 Euro


Playstation 2

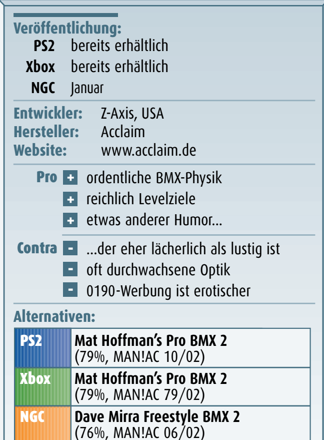
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
○ Lenkrad	○ Maus	○ 16:9	○ Surround
○ Lightgun	○ Keyboard	○ 60Hz	○ DTS


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
○ Lenkrad	○ Flight Stick	○ 16:9	○ Dolby Digital
○ Lightgun	○ Force-Feedb.	✓ 60Hz	○ Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC Januar

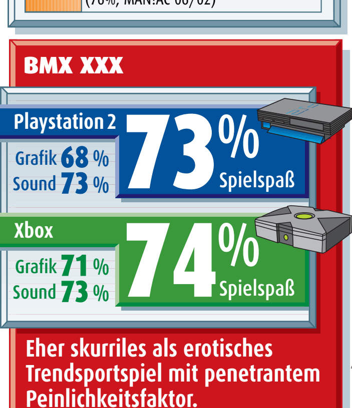
Entwickler: Z-Axis, USA
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
+ ordentliche BMX-Physik
+ reichlich Levelziele
+ etwas anderer Humor...

Contra
- ...der eher lächerlich als lustig ist
- oft durchwachsene Optik
- 0190-Werbung ist erotischer

Alternativen:

PS2	Mat Hoffman's Pro BMX 2 (79%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Mat Hoffman's Pro BMX 2 (79%, MAN!AC 79/02)
NGC	Dave Mirra Freestyle BMX 2 (76%, MAN!AC 06/02)


BMX XXX

Playstation 2: Grafik 68 %, Sound 73 % — **73 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 71 %, Sound 73 % — **74 %** Spielspaß

Eher skurriles als erotisches Trendsportspiel mit penetrantem Peinlichkeitsfaktor.


XB An der Fahrgestell-Physik hätte noch gearbeitet werden müssen...


XB Eine von 20 Aufgaben in diesem Level: Rüttelt den Bauarbeiter im Klo kräftig durch, damit er seine Verstopfung los wird. Lustig, gell?

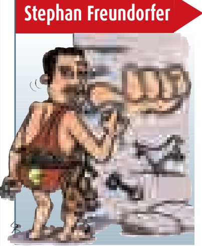
Das Leben kann gemein sein, besonders wenn man ein Mitarbeiter von Acclaim ist. Schlüsseltitel wie "Turok" oder "Aggressive Inline" sind im letzten Quartal in der allgemeinen Software-Woge abgesoffen, und für die nächsten Monate gibt's nur noch ein paar Durchschnittsspiele zu veröffentlichen. Doch unter Erfolgsdruck stehende Marketing-Fuzzis darf man nicht unterschätzen – wie das aktuelle Produkt "BMX XXX" zeigt. Und so funktioniert das Rezept zum Aufpeppen eines 08/15-Trendsportspiels: Da Tony Hawk bereits seit seinen ersten Grind-Versuchen auf der PSone aus der Nase blutet, wenn er auf die selbige fliegt, ist das Thema Gewalt abgehakt. Gottseidank gibt's aber noch einen zweiten großen Themenkomplex (zumindest laut deutschem Allgemeinwissen), den die Spielergemeinde im wahrsten Sinne des Wortes geil findet: Sex. Naja, oder zumindest Brüste. Man nehme also einen gewöhnlichen Trendsport-Charakter-Editor, färbe bei weiblichen Spielfiguren ein paar Polygone in Gesäß- und Brustbereich fleischfarben und addiere ein Handvoll Vielecke, im gemeinen Volksmund Nippel genannt. Weil das alles immer noch nicht so spektakulär ist, siedle man die Trick-Radelei in lüsternen Ecken beliebiger Städte an – was nostalgische Gefühle beim Spieler zu Tage fördert, der sich an sein 13. Lebensjahr erinnert, als er mal mit hochroten Ohren die Auslage eines Beate-Uhse-Shops studiert hat.


PS2 Während das Ansprechen von Passanten zwecks Aufgabenstellung Trendsport-üblich ist, drängt bei "BMX XXX" kein Zeitlimit. Dafür gibt's eine Gesundheitsleiste.

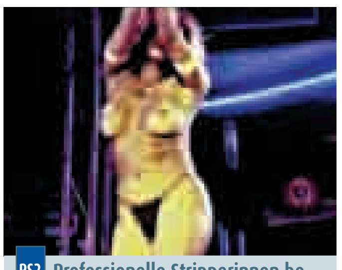
Huch, wie ordinär!

Fehlen nur noch eine ordentliche Portion Fäkal-Humor und ein paar Rotlicht-Stereotypen: Bei den je 20 Aufgaben, die Ihr pro Szenario (acht insgesamt, darunter zwei Challenge-Arenen) zu erledigen habt, gibt's davon natürlich jede Menge – neben Spießerkram wie Springen aller Gaps, Erreichen von Punktzahlen oder Sammeln von 45 Münzen. So bringt Ihr unter Zeitdruck Huren und Stripperinnen zu ihrem Arbeitsplatz, nehmt ein Dixie-Klo an Bord, um durch wilde Tricks dem darin sitzenden Bauarbeiter beim Abseilen zu helfen oder sammelt 'gelben Schnee', den ein Verkäufer in Waffeln seinen Kunden anbietet. Abgesehen davon tut Ihr das, was Ihr in jedem beliebigen BMX-Spiel auch macht: Rumradeln, Grinden, Tricks kombinieren und Euch von hämischen Soundsamples Eure Unfähigkeit quittieren lassen. *sf*

Stephan Freundorfer



Nichts gegen Obszönität, analfixierten Humor oder Nackt-Cheats, aber wenn derlei Inhalte nur aus plumper Anbiederung an eine vermeintlich verklemmte Zielgruppe Eingang in ein Spiel finden, dann fühle ich mich als Zocker dezent verarscht. Dabei ist "BMX XXX" noch nicht mal ein schlechtes Spiel: Typische Trendsportkost, dank weiter Szenerien und reicher Zahl an Levelzielen streckenweise motivierend, aber wegen unhandlicherem Untersatz weniger dynamisch als die Blade- und Board-Konkurrenz. Während die Präsentation auf der Xbox in Ordnung geht, wirkt die Technik auf PS2 schon arg angegraut – Pop-Ups und in ihrer kantigen Hässlichkeit entblößte Charaktere beleidigen Euer ästhetisches Empfinden. Insgesamt peinliche, aber spielbare Software.

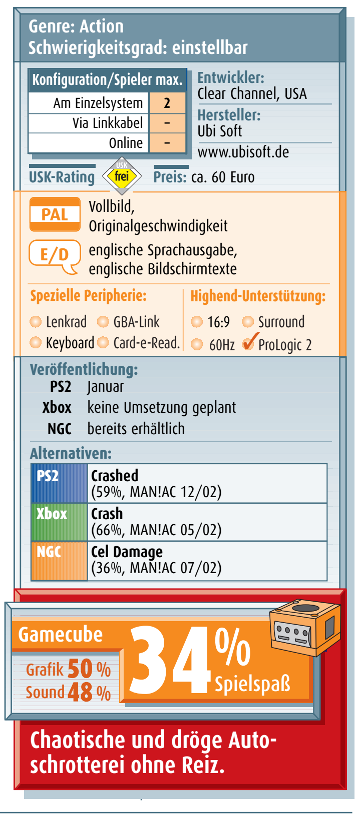

PS2 Professionelle Stripperinnen bedanken sich für ausdauerndes Spiel.

Monster Jam Maximum Destruction



NGC Immer feste drauf: Mehr als stupides Rammen ist nicht gefragt.

Spiele, die der Gamecube nicht braucht: Mit einem Monstertruck rollt Ihr durch ein halbes Dutzend gleich langweiliger Szenarien und verschrottet andere Fahrzeuge, bevor sie Euch erwischen. Die Fahrpyhsik lässt dabei ebenso zu wünschen übrig wie die fade Optik, die zu allem Überfluss auch noch hin und wieder ins Stottern kommt. Je nach Spielmodus geht's drum, als letzter übrig zu bleiben oder Extras aufzusammeln, was angesichts der strunzdummen Gegner-KI und schwammiger Steuerung für unfreiwillige Heiterkeit sorgt – ab auf den Schrottplatz damit. *us*



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Clear Channel, USA
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	Januar
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	bereits erhältlich

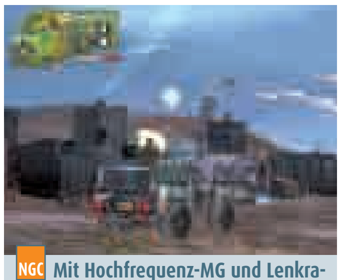
Alternativen:

PS2	Crashed (59%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Crash (66%, MAN!AC 05/02)
NGC	Cel Damage (36%, MAN!AC 07/02)

Gamecube 34 % Spielspaß
Grafik 50 %
Sound 48 %

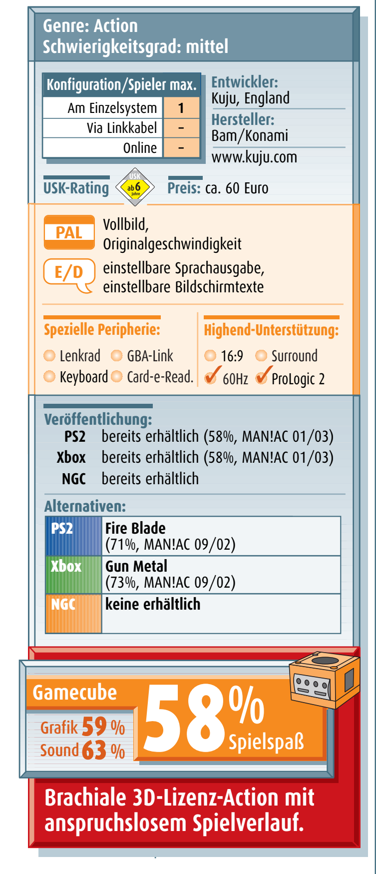
Chaotische und dröge Autoschrotterei ohne Reiz.

Reign of Fire



NGC Mit Hochfrequenz-MG und Lenkraketen legt Ihr auf die Schuppenbrut an.

Dass sich Drachen und Menschen einfach nicht vertragen, stellen mit einmonatiger Verspätung auch die Gamecube-Besitzer fest.
Im Kampf um die Vorherrschaft auf der Erde schlüpft Ihr zunächst neun Missionen lang in die Rolle der Humanoiden, anschließend holt Ihr in Schuppengestalt zum Gegenschlag aus. Erstere Gruppe setzt auf die Kraft von MG-Jeeps und Panzern, die mächtigen Fabelwesen heizen dem Feind mit Flammenatem ein. Bis auf die leicht höhere Spielgeschwindigkeit zockt sich der Cube-Krieg genauso wie auf Xbox und PS2. Entsprechend bleibt's brachial inszenierte, aber eintönige Balleraction. *cg*



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Kuju, England
Hersteller: Bam/Konami
www.kuju.com

USK-Rating: ab 6 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich (58%, MAN!AC 01/03)
Xbox	bereits erhältlich (58%, MAN!AC 01/03)
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Fire Blade (71%, MAN!AC 09/02)
Xbox	Gun Metal (73%, MAN!AC 09/02)
NGC	keine erhältlich

Gamecube 58 % Spielspaß
Grafik 59 %
Sound 63 %

Brachiale 3D-Lizenz-Action mit anspruchslosem Spielverlauf.

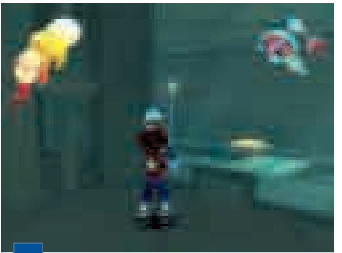
Ape Escape 2



PS2 Gleich hab ich dich: Dummerweise stören Euch die feuerspuckenden Kerzeneulen bei der Jagd nach den rebellischen Primaten.



PS2 Eine Faust schlägt sich durch Vegas: Den praktischen Boxhandschuh bekommt Ihr allerdings erst, wenn Ihr einmal alle Levels bestanden habt.



PS2 Rätsel mit dem Fernlenkauto erfordern meist feinfühliges Steuern.

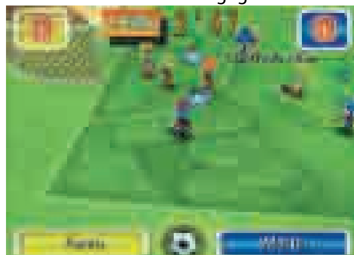
Mitte 1999 läutete Sony das analoge Controller-Zeitalter ein: Das alte Pad der PSone sollte ausgemustert und dafür der Dual-Shock-Nachfolger eingeführt werden. Als erster Titel, der komplett auf die neue Hardware zugeschnitten wurde, ging damals die bunte Hüpferei "Ape Escape" an den Start. Mit dem alten Digitalpad liess es sich gar nicht mehr spielen, dafür kamen beide Analogsticks permanent zum Einsatz. Auf der PS2 gehörte der Dual Shock von Beginn an zum Standard, auf den affigen Nachfolger musste die Fangemeinde allerdings bis heute warten: Ein Zwischenteil wurde uns ganz vorenthalten (siehe Kasten), dafür landet nun der wahre Nachfolger "Ape Escape 2" in Europa.

Specter schlägt zurück

Nach der großen Primatenkrise des Originals herrscht erst mal Erleichterung beim Professor und seiner Enkelin Natsumi, denn die Gefahr scheint gebannt – Zeit also für den klugen Forscher, sich einen Urlaub zu gönnen. Dummerweise haben beide nicht mit der Schusseligkeit ihres jungen Freundes Hikaru gerechnet: Der soll der Affenhorde via Teleporter frisch gewaschene Hosen zukommen lassen, schickt dabei aber versehentlich auch eine Ladung gefährlicher Helme an den Zielort: Die Kopfbedeckungen machen aus den Primaten im Handumdrehen gefährliche Kreaturen, denen nur eine führende Hand fehlt, um die Welt ins Chaos zu stürzen – das intelligente Albinoäffchen Specter füllt wie im ersten Teil nur zu gerne diese Rolle aus. Hikaru bleibt also nichts übrig, als loszuziehen und die wilde Meute einzufangen: Keine leichte Sache, denn genau 300 Affen wollen ihre neu gewonnene Freiheit nur ungerne wieder aufgeben.

In 20 Levels saust Ihr mit dem rotschopfigen Helden durch die 3D-Welt und macht Euch auf die Suche nach Euren tierischen Kontrahenten: Pro Spielstufe müsst Ihr eine vorgegebene Fangquote erfüllen, um den Weg zum nächsten Abschnitt freizuschalten, zwischendurch dürfen die obligatorischen Obermotzkämpfe nicht fehlen. Damit Ihr eine Erfolgschance habt, nehmt Ihr aus dem Labor ein paar nützliche Werkzeuge mit, die Ihr mittels ungewohnter Padbelegung zum Einsatz bringt: Gesteuert wird Hikaru mit dem linken Stick, für Hüpfer







PS2 Die drei Bonusspiele nutzen die Eigenheiten des Dual-Shock-Pads teilweise hervorragend aus (von links): Der 'Bemani'-Klon "Tanz, Affe, Tanz", die urige Bolzerei "Affenfußball" und der knackige Geschicklichkeitstest "Affenklettern".

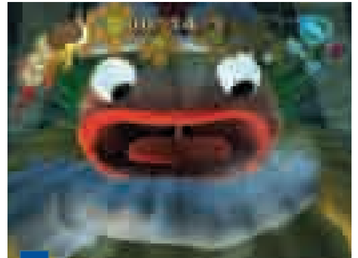
▪ Die verlorene Folge ▪

Hosenwäsche war nur Japanern möglich

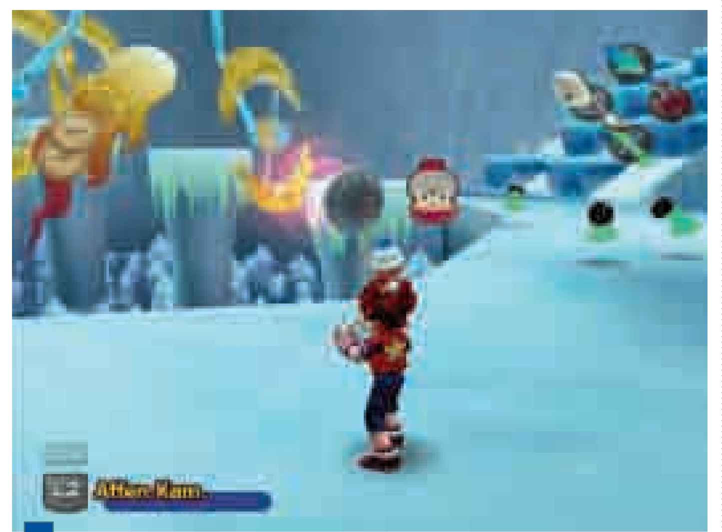
Trotz des Namens ist "Ape Escape 2" bereits der dritte Teil der Serie: Mitte 2001 gingen in Japan PS2-Affenfänger mit der zweiten Folge **Pipo Saru 2001** auf die Jagd – im Gegensatz zur aktuellen Episode hatte sie spürbare Unterschiede zum Original vorzuweisen. So solltet Ihr nicht mit dem Netz Primaten haschen, stattdessen ging's mit einem leistungsstarken Staubsauger nach "Luigi's Mansion"-Art durch die Levels: Ziel war es, mit der Haushaltshilfe den Affen ihre Hosen vom Leib zu ziehen und diese zwecks Reinigung in einer gigantischen Waschmaschine zu platzieren. Der Rätselgehalt wurde zugunsten gestiegener Action deutlich runter gefahren, außerdem verzichteten die Entwickler auf die komplexe Dual-Shock-Steuerung – eine merkwürdige Entscheidung, wäre der zweite Knüppel doch zur Saugerkontrolle ideal gewesen. In westlichen Gefilden kam "Pipo Saru 2001" nie auf den Markt, Affenfreunde müssen aber keine Wissenslücken befürchten: "Ape Escape 2" schließt von der Story her direkt am ersten Teil an und lässt die Zwischenepisode unerwähnt.



PS2 Gab's nur in Japan: "Pipo Saru 2001".




PS2 Die Obermotze sind ein skurriler Haufen: Mit der richtigen Taktik ist die Überwindung aufgeblähter Riesensumos und Roboter-Alter-Egos aber kein Problem.



PS2 Geduld, junger Pavian: Mit Eurem tragbaren Radar habt Ihr einen flüchtigen Affen geortet – jetzt nichts wie hin und das Fangnetz gezückt.

dient eine Schultertaste. Der rechte Knüppel ist für die Benutzung des ausgewählten Extras gedacht: Jedem der vier Standardknöpfe wird ein Gerät aus Eurem Fundus zugewiesen, das Ihr somit jederzeit direkt anwählen könnt.

Ein Utensil für jede Lage

Zu Beginn müsst Ihr mit einem schicken Lichtschwert (zur Betäubung von Affen und Abwehr feindlichen Getiers) und dem Zeitnetz (Einfangen der Primaten) auskommen, später erhaltet Ihr neue Ausrüstung. Ein Dutzend Hilfsmittel stehen Euch zur Verfügung, die meisten davon kennt Ihr bereits aus dem Ur-"Ape Escape": Mit dem Affenradar fällt das Aufspüren von Gegnern leichter, dank Propeller und Zauberreifen könnt Ihr eine Weile fliegen bzw. besonders schnell laufen. Die Schleuder dient dem Beschuss von Schaltern oder Feinden, mit dem durch schmale Lücken passenden Fernlenkauto lassen sich entfernte Mechanismen erreichen. Neu sind drei Geräte: Das 'Bananarang'-Wurfgeschoss knockt nicht nur Bösewichte aus, sondern verströmt einen Duft, der Affen hinter Barrikaden hervorlockt. Mit der Wasserspritze löscht Ihr Brände, während der Magnet dazu dient, sich an Metallklötzen festzuhalten – die schiebt Ihr entweder aus dem Weg oder lasst Euch von ihnen zu sonst unerreichbaren Plattformen transportieren.

Nicht selten muss Hikaru auf ein Fahrzeug zurückgreifen und sich mit dessen Steuerung vertraut machen. Riesenmech und U-Boot sind recht schnell in den Griff zu kriegen, auch mit dem Panzer tuckern nicht nur "Battle Zone"-Veteranen erfolgreich durch die Gegend. Störrischer fallen der Skibob und das Ruderboot aus: Nur wer hier beide Sticks gut koordiniert, dreht sich nicht hilflos im Kreis. Neben Affen sammelt Ihr in den Levels auch Goldstücke ein, die Ihr im Labor verzocken dürft: Werft Ihr zehn Stück in eine Maschine, kullert Euch ein Überraschungsball entgegen. Habt Ihr den geknackt, erhaltet Ihr Extraleben, frische Energie oder einen der zahllosen Boni: Neben drei ausgeklügelten Minispielen gibt's z.B. Musikstücke des Soundtracks, Konzeptkunst, kurze Manga-Comics oder Märchenbücher, die altbekannten Klassikern einen affigen Anstrich verleihen. *us*

Ulrich Steppberger

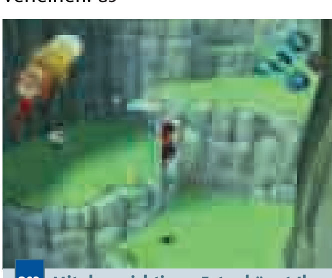
Drei Jahre und kein bisschen schwächer: Wieso die Entwicklung des zweiten "Ape Escape" allerdings so lange gebraucht hat, ist eine gute Frage, revolutionäre Neuheiten gibt's nämlich nicht. Stattdessen wurde das gelungene alte Spielprinzip praktisch unverändert übernommen und nur in Details aufgemotzt – macht aber nichts, denn origineller als die meisten zeitgenössischen Hüpfspiele ist's trotzdem. Technikpuristen freuen sich über eine stets flüssige Grafik, die aber großteils eher bunt als detailreich ausfällt: Erst spätere Levels wirken dezent imposanter, die Konkurrenz wie "Ratchet & Clank" sieht dennoch immer eine Klasse besser aus. Die komplexe Steuerung geht mit wenigen Ausnahmen (ausgerechnet das Netz lässt sich nur zickig kontrollieren) gut von der Hand und macht den Einsatz der Extras leicht: Die sind die große Stärke von "Ape Escape 2" und sorgen für angenehm frische und originelle Rätselkost. Leider ist der Spaß nicht besonders schwer und damit schnell durchgespielt, dafür sorgt das feine Bonusspiel-Trio für Abwechslung – dieses Jump'n'Run ist im wahrsten Sinne des Wortes affenstark.



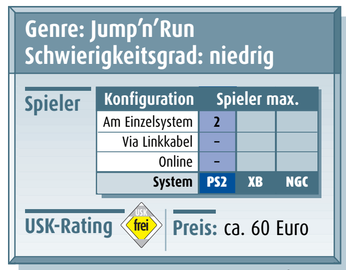
PS2 Anziehend: Mit Hilfe des Magneten klammert Ihr Euch an Metallteile und überwindet so gähnende Abgründe.



PS2 Das U-Boot ist eins der neuen Vehikel von "Ape Escape 2".



PS2 Mit dem richtigen Extra könnt Ihr höher springen und weiter gleiten.

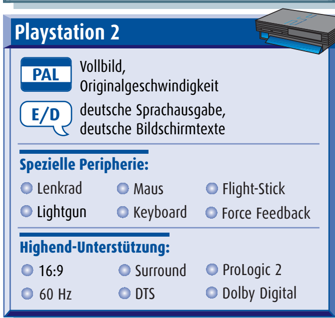


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

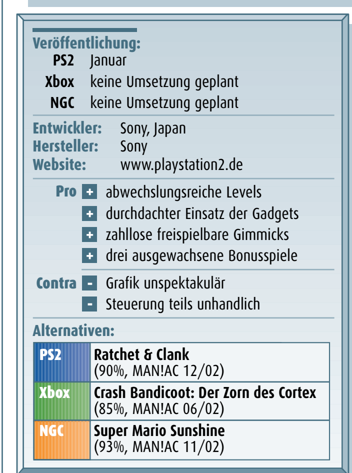


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Januar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.playstation2.de

Pro
+ abwechslungsreiche Levels
+ durchdachter Einsatz der Gadgets
+ zahllose freispielbare Gimmicks
+ drei ausgewachsene Bonusspiele

Contra
– Grafik unspektakulär
– Steuerung teils unhandlich

Alternativen:
PS2: Ratchet & Clank (90%, MAN!AC 12/02)
Xbox: Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC: Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

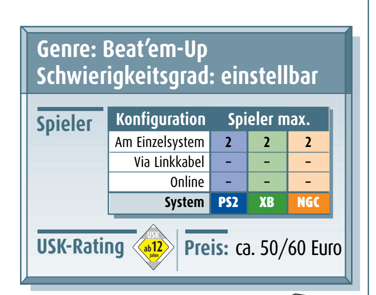


Ape Escape 2

Playstation 2
Grafik 71 %
Sound 73 %
85 % Spielspaß

Launige Hüpferei, die schlichte Grafik mit witzigen Ideen und viel Abwechslung ausgleicht.

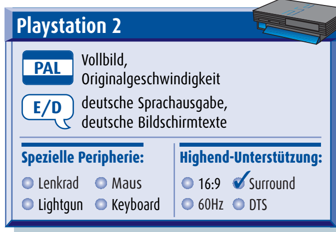
X-Men Next Dimension


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

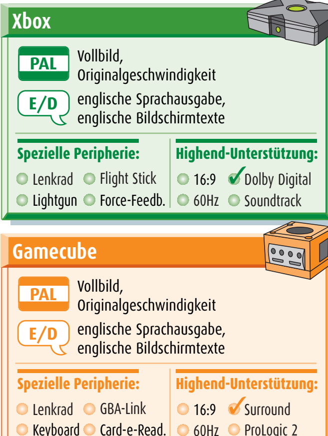
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 12 Preis: ca. 50/60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS


Xbox

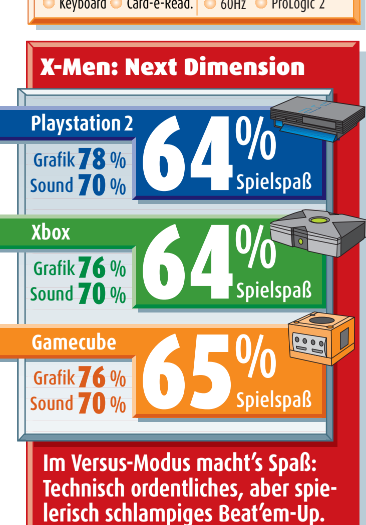
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2


X-Men: Next Dimension

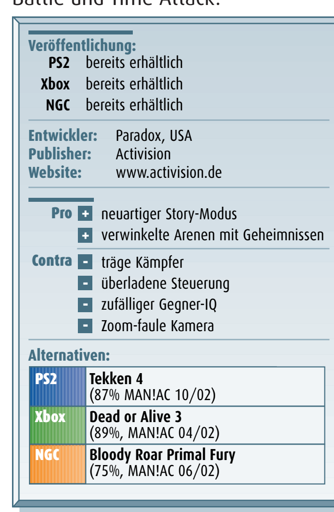
Playstation 2 — Grafik 78 %, Sound 70 % — 64 % Spielspaß
Xbox — Grafik 76 %, Sound 70 % — 64 % Spielspaß
Gamecube — Grafik 76 %, Sound 70 % — 65 % Spielspaß

Im Versus-Modus macht's Spaß: Technisch ordentliches, aber spielerisch schlampiges Beat'em-Up.



XB Einige der 19 Arenen sind miteinander verbunden: Erst prügelt Ihr Rogue durch Wohnzimmer und Bibliothek, dann schleudert Ihr sie in den Garten.

Superbösewicht Bastion will alle Mutanten vernichten: Um dem Wahnsinnigen ordentlich eins auf die Mütze zu geben, verbünden sich die X-Men mit ihren Feinden, dem Verbrecherrudel um Magneto. Der ungewöhnliche Story-Modus macht das Beat'em-Up interessant: Alle zwei bis drei Kämpfe wechselt Ihr den Superhelden, um die Gegner mit neuen Kampftechniken zu überraschen. Es gibt zwei Finale-Varianten zu entdecken: Muss Magneto ausscheiden, knüpft sich sein Freund Phönix den widerlichen Bastion vor. Wie in anderen Prügelspielen gibt's auch Training, Arcade-, Zweispieler- und Survival-Modus, in der Gamecube-Version obendrein Team-Battle und Time Attack.


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Paradox, USA
Publisher: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ neuartiger Story-Modus
+ verwinkelte Arenen mit Geheimnissen

Contra
– träge Kämpfer
– überladene Steuerung
– zufälliger Gegner-IQ
– Zoom-faule Kamera

Alternativen:

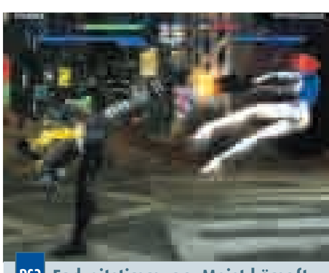
PS2	Tekken 4 (87% MAN!AC 10/02)
Xbox	Dead or Alive 3 (89%, MAN!AC 04/02)
NGC	Bloody Roar Primal Fury (75%, MAN!AC 06/02)

Superkräfte zuhauf

Die 24 Comic-Kämpfer wie Wolverine, Forge und Psylocke beherrschen je 80 Schläge, Kicks und Würfe, außerdem überraschen sie mit ihren Mutanten-Fähigkeiten wie Teleporter und Energiegeschoss. Per Schultertaste könnt Ihr für wenige Sekunden fliegen und so nach einem mächtigen Uppercut mit einer Juggle-Combo nachsetzen. In den interaktiven Arenen schleudert Ihr Eure Gegner auf Autos, von Dächern und Böschungen runter – dabei gehen jede Menge Scheiben, Tische, Vasen und Säulen zu Bruch. Toll: Wer den Feind durch bestimmte Türen und Fenster wirft oder mit der Faust auf den Liftschalter hämmert, der findet geheime Abschnitte und Verbindungsgänge zwischen den Arenen. *oe*



PS2 Mit seinen Faustklingen ist Wolverine der gefährlichste Kämpfer.



PS2 Endzeitstimmung: Meist kämpft Ihr in düsterer Umgebung.

Oliver Ehrle



Auf dem Papier hat "X-Men" alles, was eine gute Keilerei braucht: Mit massig Manövern, interaktiven Arenen und knackigen Special-FX lassen es die Mutanten ordentlich krachen. Bei der Spielbarkeit hat Activision aber geschludert: Die Steuerung ist mit einigen Doppelbelegungen überladen, das Kontern unnötig umständlich und die CPU-Intelligenz erscheint willkürlich – mal werdet Ihr chancenlos vermöbelt, mal fällt der Gegner immer wieder auf denselben Standardschlag rein. Im Vergleich zu "Tekken 4" und "Dead or Alive 3" agieren die Kämpfer träge: Die Motivation zum stundenlangen Üben ästhetischer Knockout-Kombinationen will sich nicht einstellen. "X-Men" ist ein nettes Prügelspiel, an dem Activision noch einiges verbessern kann – egal auf welcher Konsole.

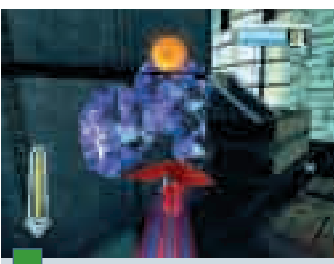


NGC Originelle Supermoves: Froschmann Toad packt seine Gegner mit der Zunge, hämmert sie fünf mal auf den Boden und abschließend gegen die TV-Scheibe.

Superman: The Man of Steel

Clark Kent, zum zweiten: Während PS2-Helden mit "Superman: Shadow of Apokolips" (Test in MAN!AC 12/02) auf Action-Adventure-Pfaden wandeln, geht's auf der Xbox mit "Superman: The Man of Steel" actionlastig in die Luft. Hauptfigur ist dem Namen entsprechend DCs Vorzeige-Kostümträger, aber sowohl Handlung als auch Spielverlauf folgen auf der Microsoft-Konsole ihren ganz eigenen Pfaden.

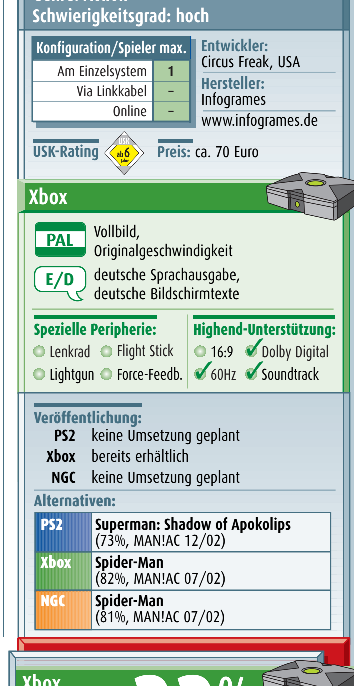
Als Oberschurke gibt sich diesmal der futuristische Riesenroboter Brainiac 13 die Ehre, Euer Erzfeind Lex Luthor und das böse Superman-Double Bizarro unterstützen dessen fiese Machenschaften. Um den Halunken das Handwerk zu legen, schlüpft Ihr in Euer rot-blaues Outfit und legt los: Ihr fliegt nicht nur durch die Stadt Metropolis, sondern habt auch im Weltall und der sagenumwobenen Phantom Zone zu tun. Meist folgt Ihr Eurem Supergehör und spürt Aufgaben auf: Mal sollt Ihr mit Eurem Eisatem unter Zeitdruck Feuer löschen, mit Euren Kräften Gegenstände befördern oder per durchdringendem Röntgenblick versteckte Objekte aufspüren. In der Regel geht's vor allem um den heldenhaften Kampf von Mann gegen Roboter: Die mechanischen Fieslinge traktiert Ihr u.a. mit Feuerblick und Standard-Fausthieben – was hierbei am wirkungsvollsten ist, erkennt Ihr aber erst, wenn Ihr Euer Ziel ins Visier genommen habt. *us*


XB Vollgas: Im Flug ist Superman noch halbwegs vernünftig lenkbar.


XB Massenverschrottung: Die Robo-Klopperei nervt Euch im Handumdrehen.

Ulrich Steppberger

Heiliges Krypton, was ist hier nur passiert: War der PS2-"Superman" eine positive Überraschung, geht's auf der Xbox wieder in die bekannt üblen Spielspaßniederungen. Optisch macht "The Man of Steel" mit seinen imposanten Szenarien noch eine ordentliche Figur, doch beim Rest hapert's gewaltig: Euer Held steuert sich dank der gnadenlos überlegten Pad-Konfiguration furchtbar störrisch und bockig – als ob die Levelziele durch die ungenauen Richtungsweiser nicht ohnehin schwer genug erreichbar wären. Das fade Geschehen reduziert sich meist auf nerviges Rumgewusle mit chaotischen Kämpfen, bei denen Koordination ein Fremdwort ist. Dazu gesellen sich unfaire Stellen und Frust, denn bei jeglichem Fehler fangt Ihr grundsätzlich wieder von vorne an. Finger weg!





Hübsch anzusehen, aber spielerisch mies: Action, die mit Chaos und hakliger Steuerung nervt.

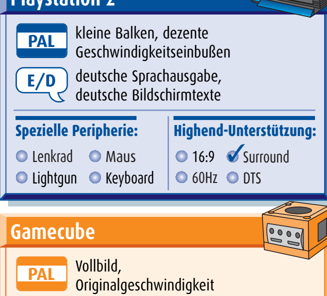
The Scorpion King Aufstieg des Akkadiers


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	-	1
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 12 Jahre | Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: kleine Balken, dezente Geschwindigkeitseinbußen
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC bereits erhältlich

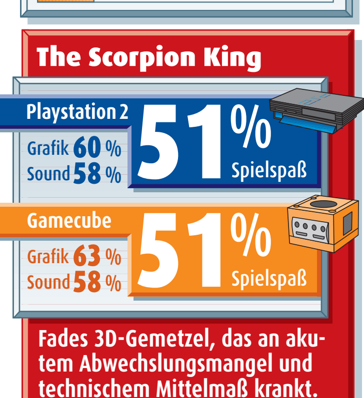
Entwickler: Point of View, USA
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.universalinteractive.de

Pro
+ meist flüssige Optik
+ ordentlich spielbar

Contra
- stupider Spielablauf
- fade, sterile Grafik
- mitunter nervige Gegnertypen
- hölzerne Animationen

Alternativen:

PS2	**Der Herr der Ringe: Die zwei Türme** (77%, MAN!AC 12/02)
Xbox	**Hunter: The Reckoning** (74%, MAN!AC 08/02)
NGC	**Gauntlet Dark Legacy** (nicht getestet)

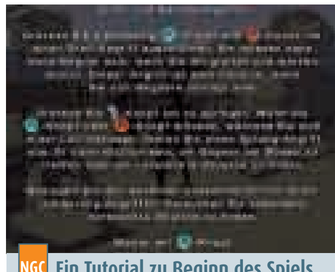

The Scorpion King

Playstation 2: Grafik 60 %, Sound 58 % – **51 %** Spielspaß

Gamecube: Grafik 63 %, Sound 58 % – **51 %** Spielspaß

Fades 3D-Gemetzel, das an akutem Abwechslungsmangel und technischem Mittelmaß krankt.


PS2 Nicht nur Indy hasst Schlangen: Seid Ihr von den giftigen Reptilien umzingelt, hilft nur noch ein befreiender Rundumschlag.


NGC Ein Tutorial zu Beginn des Spiels lehrt Euch die wichtigsten Moves.

Angesporn vom Erfolg des Kinostreifens legen Vivendi Universal gleich das passende Videospiel nach: In "The Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers" schlüpft Ihr in die sonnengebräunte Haut des jungen Kriegers Mathayus, der angelehnt an den Film durch die Lande streift und reihenweise die Widersacher seines Königs meuchelt.

Kampfmaschine

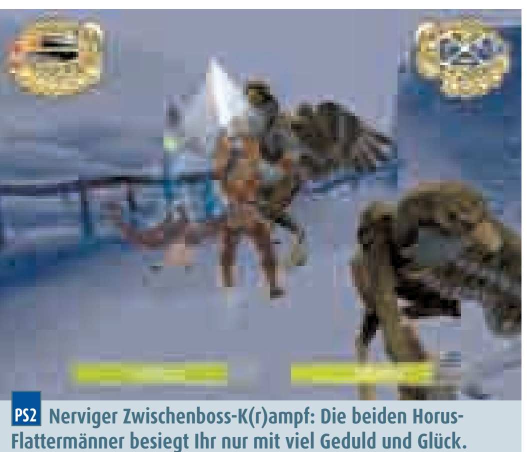
Bevor Ihr jedoch auszieht, um einem wildgewordenen Magier das Fürchten zu lehren, müsst Ihr in Eurem Heimatdorf ein umfangreiches Training absolvieren. In mehreren Abschnitten lernt Ihr den Einsatz Eurer Fäuste, den Umgang mit vier unterschiedlichen Waffenklassen (Panzerhandschuhe, Speere, Einhand- und Zweihand-Schwerter) sowie die effektive Handhabung diverser Schildarten. Habt Ihr alle vier Arten von Kriegsgeräten erstmal gefunden, so dürft Ihr jederzeit via Steuerkreuz blitzschnell zwischen ihnen hin- und herwechseln: Setzt gegen langsame, widerstandsfähige Trollwesen den trägen Zweihänder ein und vermöbelt flinke Bogenschützen mit aufgepowerten Faustschlag-Kombos. In der Regel reicht wiederholtes Tastendrücken für das Erledigen anrückender Feindhorden aus, da nach deren Ableben kraftspendende Kapseln eingefangene Treffer wieder ausmerzen – aufgesammelte Schilde finden nur in Ausnahmefällen Anwendung.

Der streng lineare Spielablauf ändert sich im Verlauf des 3D-Abenteuers nur unwesentlich. Im Klartext bedeutet das, einen überschaubaren Raum von allen Fieslingen befreien, nach zusätzlichen Power-Ups Ausschau halten, ab und an mal die Sprungtaste drücken und nach einer kurzen Ladepause das Prozedere im angrenzenden Abschnitt wiederholen – Rätsel oder Abwechslung schaffende Mini-Spiele müsst Ihr mit der Lupe suchen. Auf einen Multiplayer-Modus haben die Entwickler schließlich ebenfalls verzichtet. *os*

Oliver Schultes



Wie das Filmvorbild beschränkt sich die "The Scorpion King"-Versoftung auf dumpfes, sinnfreies Gemetzel: Das Leveldesign langweilt dabei schon nach kurzer Zeit mit immer wieder kehrenden Elementen – Raum betreten, alle Angreifer (meist um die zwei Dutzend) mit wildem Buttongekloppe abschlachten, nach Waffenkisten suchen und schließlich durch die inzwischen von Zauberhand geöffnete Tür in den nächsten Raum gehen, wo die ganze Prozedur von vorne beginnt. Im Gegensatz zum brachialen "Herr der Ringe: Die zwei Türme" gibt's zudem nur eine spartanische Präsentation, die weder optisch noch akustisch über Mittelmaß hinausreicht. Den totalen Absturz in den Wertungskeller verhindern nur die ordentliche Spielbarkeit und das passable Auflevelsystem.


PS2 Nerviger Zwischenboss-K(r)ampf: Die beiden Horus-Flattermänner besiegt Ihr nur mit viel Geduld und Glück.


NGC Schönere Texturen und Polygon-Bauten: Die Gamecube-Fassung ist optisch ein gutes Stück besser als die PS2-Version.

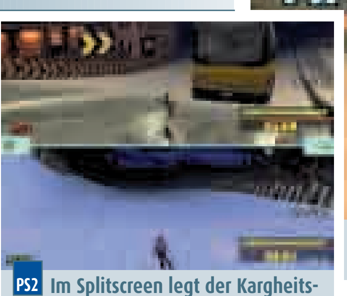
Alpine Racer 3

Die "Alpine Racer"-Serie feiert ihre Heimkonsolen-Premiere: Waren die ersten beiden Teile mitsamt neckischer Automatenhardware (eine schwenkbare Stehplattform diente zur Steuerung und simulierte Euer Ski-Paar) nur in Spielhallen zu finden, geht's bei der dritten Runde auch auf der PS2 an den Start.

Als wagemutiger Wintersportler schnallt Ihr Euch je nach Charakter zwei lange Latten oder ein modisches Snowboard unter die Füße und rauscht damit die Piste hinab: Abhängig vom gewählten Wettbewerb wedelt Ihr entweder alleine durch anspruchsvoll gesteckte Slalomtore oder düst bei der Abfahrt gegen drei Konkurrenten gen Tal.

Nicht nur die hartnäckigen Gegner machen Euch das Leben schwer, auch die insgesamt neun langen Kurse malträtieren Euch mit allerlei Hindernissen: Neben lästigem Baumbestand und fiesen Zäunen kommen Euch schon mal in einem Tunnel Züge entgegen oder eine Lawine droht, Euch zu begraben.

Neben Einzelrennen als Solist oder im Splitscreen lockt der konsolenexklusive Karriere-Modus: Dabei tretet Ihr über mehrere Runden an und kassiert für gute Platzierungen und publikumswirksame Tricks während weiter Sprünge Preisgeld, von dem Ihr Eurem Fahrer neue Outfits und bessere Ausrüstung spendiert. *us*



PS2 Im Splitscreen legt der Kargheitsgrad der Optik noch um einiges zu.



PS2 Schwerer Slalom: So manches Tor erwischt Ihr nur mit Glück oder viel Übung.

Ulrich Steppberger

Die Videospiel-Lektion für heute: 'Umsetzungen von Automaten, die auf Hardwaregimmicks setzen, verlieren mächtig an Reiz'. Obwohl das PS2-"Alpine Racer 3" dank Karriere-Modus kräftig an Umfang zugelegt hat, mag der Funke nicht recht überspringen: Die flotte, aber schlichte Optik reißt heute niemanden mehr vom Hocker und zieht gegen die alpine Konkurrenz wie "SSX" gnadenlos den Kürzeren. Noch dazu ist die Fahrerei ein Eck zu simpel ausgefallen – zumal im Menü selbst die wenigen Feinheiten auch noch abschaltbar sind. Nebenbei ärgert Ihr Euch über Gegner, die schon mal urplötzlich an Euch vorbeizischen. Da helfen auch die freischaltbaren Strecken und Extras nicht viel: Für mehr als eine kurze Abfahrt zwischendurch ist "Alpine Racer 3" nicht gut.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco
www.namco.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

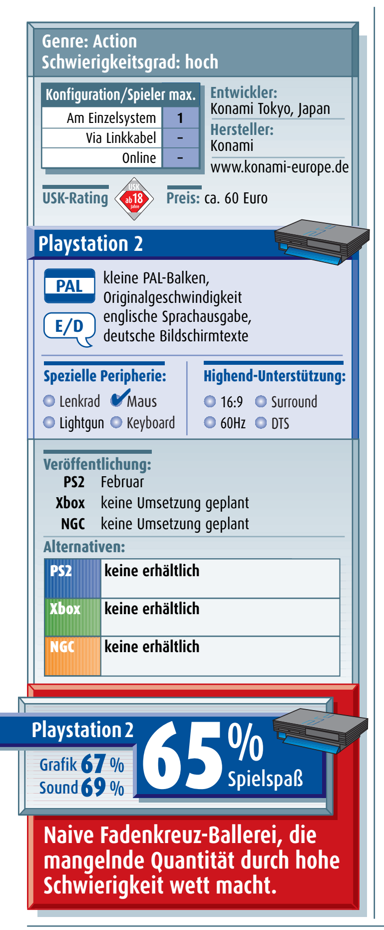
PS2	SSX Tricky (83%, MAN!AC 01/02)
Xbox	SSX Tricky (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	SSX Tricky (82%, MAN!AC 09/02)

Playstation 2
Grafik 59 %
Sound 65 %
56 % Spielspaß

Schlichtes Arcade-Rennen mit einer Handvoll netter Ideen, aber viel zu wenig Anspruch.



Silent Scope 3


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de

USK-Rating: ab 18 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✔ Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

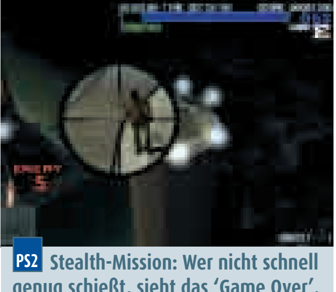
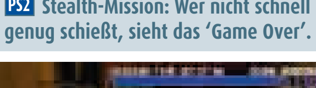
PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

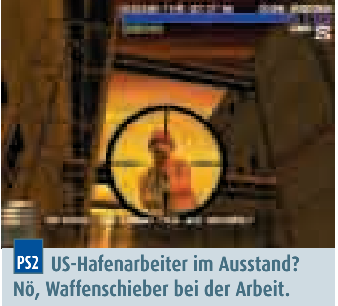
Playstation 2
Grafik 67 %
Sound 69 %
65 % Spielspaß

Naive Fadenkreuz-Ballerei, die mangelnde Quantität durch hohe Schwierigkeit wett macht.

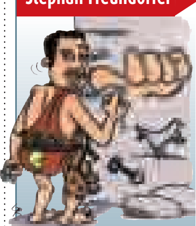

PS2 Wie gewohnt: Bosse werden durch Lochen der Stirn erledigt.

Ein weiteres Mal lässt es sich Konami nicht nehmen, mit der Umsetzung eines Automaten den Prüfern der BPjS Arbeit zu machen. "Silent Scope 3" bietet Euch traditionelle Scharfschützen-Action – soll heißen: In diversen Szenerien wie Flughafen, Bohrinsel, Großstadt oder Forschungskomplex legt Euer Anti-Terror-Spezialist das Präzisionsgewehr an und nietet reihenweise Schurken um. Über L1 blendet Ihr den runden Zoombereich Eurer Knarre weg, um das Fadenkreuz schnell bewegen zu können, mit R1 schickt Ihr die Kugel ins Ziel. Im Gegensatz zu den indizierten Vorgängern drängt Euch kein Zeitlimit – zwar nimmt Euer Energiebalken langsam ab und auch die Gegner warten nicht allzu lange, bevor sie eine Salve in Eure Richtung schicken, ein Continue wird aber erst bei Ableben fällig. Neben der kurzen Arcade-Variante "Silent Hill EX", bei der Ihr hie und da eine Verzweigung wählt, vergnügt Ihr Euch mit einer Konsolen-exklusiven Terroristenhatz über insgesamt acht Levels. Und die Shooting Range zum Üben darf natürlich auch nicht fehlen... *sf*



PS2 Stealth-Mission: Wer nicht schnell genug schießt, sieht das 'Game Over'.

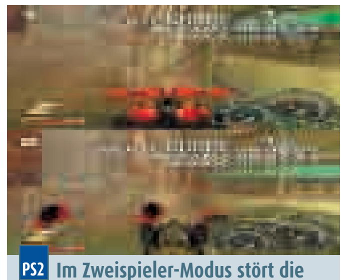

PS2 US-Hafenarbeiter im Ausstand? Nö, Waffenschieber bei der Arbeit.

Stephan Freundorfer

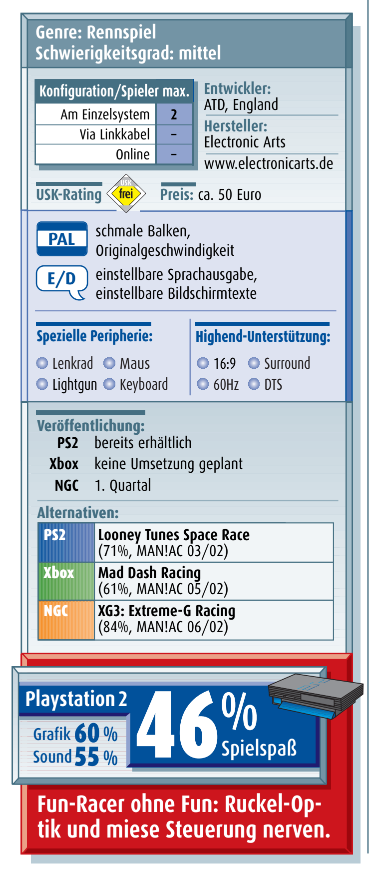


Langsam wird die Sache langweilig: Konamis Scharfschützensimulator mag ja auf makabre Art in die aktuelle politische Weltlage passen, mit den Spiel-Standards des beginnenden Jahres 2003 hat das Ganze aber nichts mehr zu tun. Die Optik gibt sich altbacken wie eh und je, das Prinzip der vorgegebenen Wege, Zwischengegner mit wundem Punkt auf der Stirn und halbnackten Damen, die einem voyeuristischen Blick mit Lebensenergie danken, ist antiquiert und bar jeder Innovation. Einzig das bis auf wenige Ausnahmen nicht mehr vorhandene Zeitlimit und eine zuschaltbare Semi-Zielautomatik gehen als sinnvolle Neuerungen durch. Insgesamt ist "Silent Scope 3" nicht mehr als ein recht plattes, kurzweiliges Actionspiel, dass dank hohem Gewaltfaktor sowieso indiziert wird.

Lego Drome Racers


PS2 Im Zweispieler-Modus stört die ruckelnde Optik enorm.

Attention to Detail, die Entwickler des futuristischen 3D-Renners "Rollcage" (PSone), zeigen in "Drome Racers" Vorliebe für bunte Klötzchen. Mit 18 Vehikeln basierend auf der 'Lego Racers'-Reihe heizt Ihr in Fun-Racer-Manier über halsbrecherische Fantasie-Pisten und traktiert Eure Konkurrenten mit diversen Extrawaffen wie zielsuchenden Raketen, Minen oder Elektroschocker. Gefahren wird dabei mehr schlecht als recht in den drei Spielmodi 'Arcade', 'Zeitrennen' und 'Karriere'. Die mitunter recht flotte Optik kommt regelmäßig arg ins Stocken und die schwammige Steuerung der Straßenrenner ist eine blanke Zumutung. *os*


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: ATD, England
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: frei Preis: ca. 50 Euro

PAL: schmale Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC 1. Quartal

Alternativen:

PS2	Looney Tunes Space Race (71%, MAN!AC 03/02)
Xbox	Mad Dash Racing (61%, MAN!AC 05/02)
NGC	XG3: Extreme-G Racing (84%, MAN!AC 06/02)

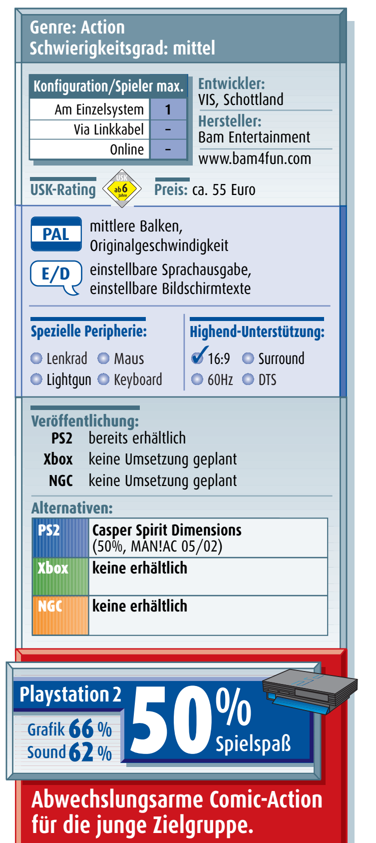
Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 55 %
46 % Spielspaß

Fun-Racer ohne Fun: Ruckel-Optik und miese Steuerung nerven.

Die Powerpuff Girls


PS2 Via Turboboost saust Ihr mit den Mädels durch Townsville.

Alarm in Townsville: Oberschurke Mojo Jojo will sich mit Gedankenmanipulation zum Regierungsoberhaupt der Stadt aufschwingen – ein Fall für die resoluten Powerpuff Girls!
Unter Anleitung des Professors dirigiert Ihr fortan das Mädel-Trio durch mehrere große Stadtbereiche, bringt Wahlurnen an ihre angestammten Plätze zurück, erledigt Mojos Schergen im Dutzend und befreit unschuldige Einwohner aus der Hypnose des haarigen Bösewichts. Spezialattacken wie Laserstrahlen und ein Auflock-System leisten Euch dabei gute Dienste. Insgesamt fehlt es dem Comic-Abenteuer an Abwechslung, Langeweile stellt sich schnell ein. *os*


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: VIS, Schottland
Hersteller: Bam Entertainment
www.bam4fun.com

USK-Rating: ab 6 Preis: ca. 55 Euro

PAL: mittlere Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

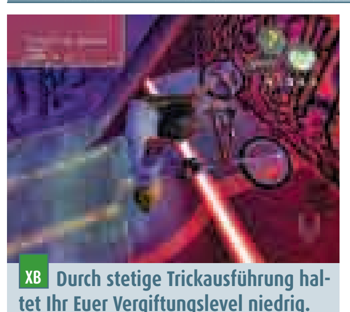
Alternativen:

PS2	Casper Spirit Dimensions (50%, MAN!AC 05/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 66 %
Sound 62 %
50 % Spielspaß

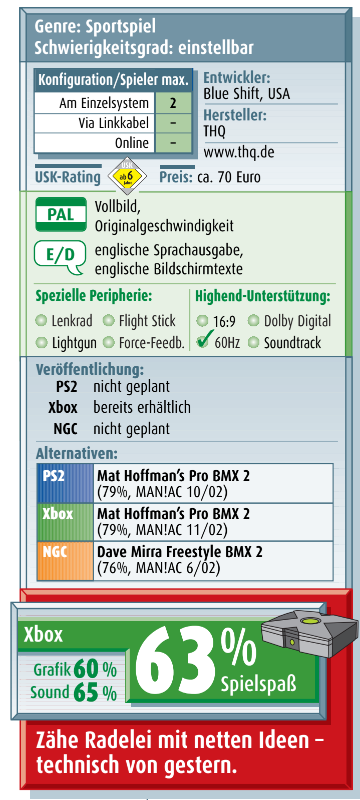
Abwechslungsarme Comic-Action für die junge Zielgruppe.

Toxic Grind



XB Durch stetige Trickausführung haltet Ihr Euer Vergiftungslevel niedrig.

TV-Star im Jahr 2068: Nur noch in brutalen Fernsehsendungen werden einstmals beliebte Trendsportarten zelebriert. Ihr seid als moderner BMX-Gladiator unterwegs und zeigt in 16 Arenen Euer Können. Dabei erledigt Ihr bekannte Ziele wie Buchstabensammeln oder zeigt Tricks. Hin und wieder tretet Ihr gegen einen Konkurrenten an und müsst ihn mit Trend-Manövern ins Jenseits schicken. Die Stoppuhr wurde durch eine Gift-Messlatte ersetzt, die sich langsam füllt. Den interessanten Ansätzen zum Trotz enttäuschen Ruckelgrafik und miese Fahrphysik. *sb*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Blue Shift, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: ab 6
Preis: ca. 70 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 nicht geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC nicht geplant

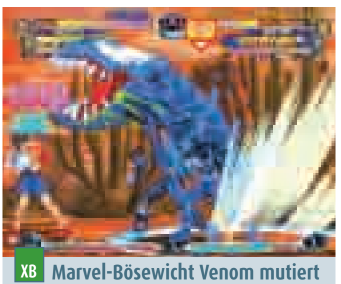
Alternativen:

PS2	Mat Hoffman's Pro BMX 2 (79%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Mat Hoffman's Pro BMX 2 (79%, MAN!AC 11/02)
NGC	Dave Mirra Freestyle BMX 2 (76%, MAN!AC 6/02)

Xbox
Grafik 60 %
Sound 65 %
63 % Spielspaß

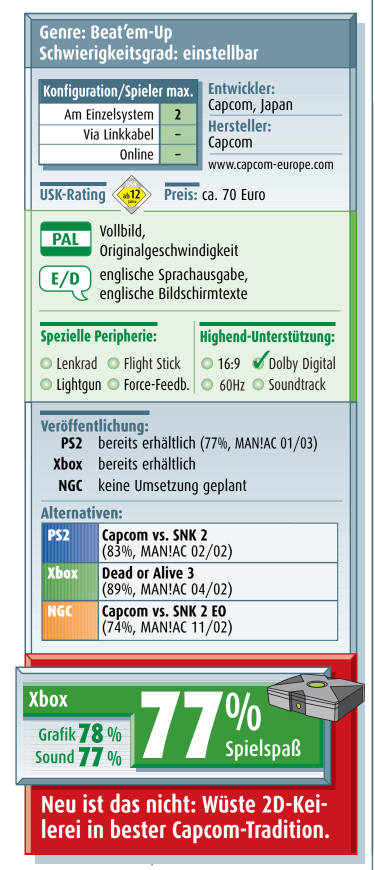
Zähe Radelei mit netten Ideen – technisch von gestern.

Marvel vs. Capcom 2



XB Marvel-Bösewicht Venom mutiert zu Beißwurm und Schleimtümpel.

Auch auf der Xbox kloppen sich 50 Marvel- und Capcom-Helden wie Spider-Man, Captain America und Soldat Guile in dreiköpfigen Teams: Mit den Schultertasten wechselt Ihr jederzeit den Kämpfer oder holt die Kumpels zu schmetternden Teammoves in die Arena. Wie in der PS2-Version sind Grafik und Kampfsystem optimal, an den Modi aber wurde gespart: Ihr vermisst ein Tag-Match, in dem mehrere Spieler ein Team bilden oder zwei gegen zwei prügeln. Trotzdem ist die erste 2D-Keilerei für die Xbox eine prima Abwechslung zu "Dead or Alive 3" und wird Neueinsteiger auf jeden Fall begeistern – nur Videospielveteranen gähnen. *oe*



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating: ab 12
Preis: ca. 70 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

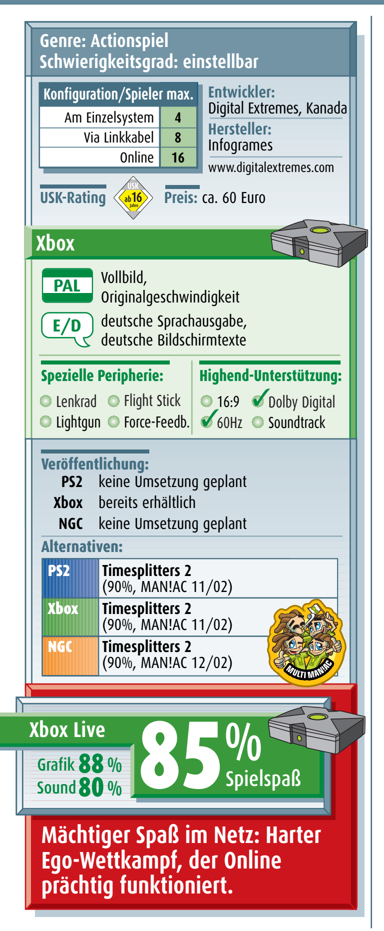
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (77%, MAN!AC 01/03)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

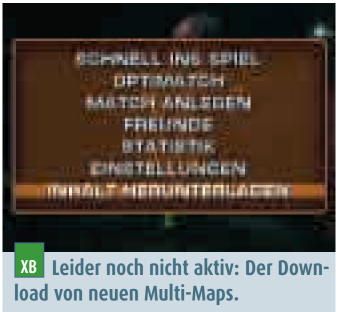
PS2	Capcom vs. SNK 2 (83%, MAN!AC 02/02)
Xbox	Dead or Alive 3 (89%, MAN!AC 04/02)
NGC	Capcom vs. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)

Xbox
Grafik 78 %
Sound 77 %
77 % Spielspaß

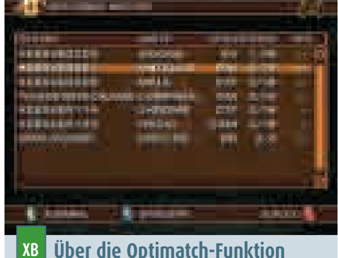
Neu ist das nicht: Wüste 2D-Keilerei in bester Capcom-Tradition.



Unreal Championship



XB Leider noch nicht aktiv: Der Download von neuen Multi-Maps.



XB Über die Optimatch-Funktion sucht Ihr offene Arenen.



XB Taktischer Kampf: Ohne Teamwork geht beim Flaggenfang nicht viel.

In der letzten MAN!AC mussten wir Epics neueste "Unreal"-Episode noch solo oder im ruckelnden Splitscreen testen – mit Erhalt der Verkaufsversion darf nun auch über Xbox Live geballert werden.
Die Entwickler machen Euch mit einer gelungenen Menüführung die Online-Beschäftigung einfach: Springt über ein 'Schnelles Spiel' flink in eine gerade laufende Schlacht, eröffnet selbst eine Partie oder wählt via Optimatch-Funktion einen Wettkampf nach Eurem Geschmack: Minimale und maximale Spielerzahl lassen sich ebenso vorgeben wie Modus (z.B. 'Bombing Run' oder 'Double Domination') oder das Zulassen von Mutatoren. Frags und anderweitig erbeutete Zähler werden sofort nach Kampfende in den weltweiten High-Score-Listen verewigt. Das Geschehen läuft auch gegen 15 US-Streiter hinreichend flüssig und Lag-frei. *sf*

Stephan Freundorfer

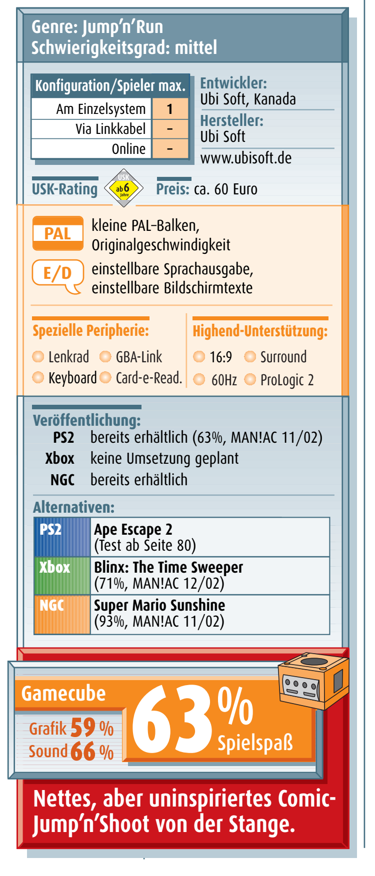
Die Janus-Köpfigkeit von Arena-Shootern: Wie bereits in letzter Ausgabe vermutet, entfaltet "Unreal Championship" seine ganze spielerische Pracht erst im Online-Betrieb – für Solisten gibt es genug Story-Ballereien, die erheblich motivierender sind, Splitscreen-Zocker schonen ihre Augen mit ruckelärmeren Konkurrenz-Produkten. Besitzt Ihr aber einen Xbox-Live-Account, kommt Ihr in den Genuss gleichermaßen spannender wie grafisch spektakulärer Schießereien. Besonders die Modi 'Capture the Flag' und 'Bombing Run' fesseln Euch stundenlang im Internet. Erfreulich auch die locker handzuhabende Menüführung und der flotte High-Score-Update. "Unreal Championship" ist ein Hit – aber nur im Verbund mit Xbox Live, die Solo-Wertung in MAN!AC 01/2003 bleibt gültig.

Donald Duck Phantomias

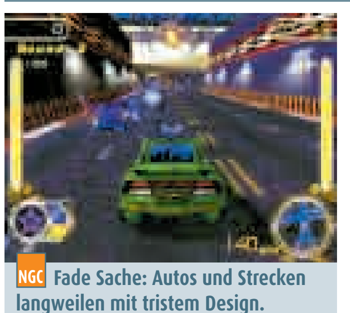


NGC Hüpfen, ballern, Geheimnisse suchen: Phantomias' Arbeitsalltag.

Klassische Cube-Verzögerung: Drei Ausgaben nach dem Test der PS2-Version stellt sich die Nintendo-Variante der schlichten Baller-Hüpf-Mixtur der MAN!AC-Qualitätskontrolle.
Im Kostüm des vermummten Superhelden Phantomias springt und schießt sich Disney-Erpel Donald Duck durch vier nochmals in drei bis vier unterteilte Cartoon-Welten – eine Horde übellauniger Aliens bedroht nämlich die Erde. Was sich schon nicht sonderlich spektakulär anhört, ist auch spielerisch wenig gehaltvoll. Unschöne Ruckeleinlagen und Kameraprobleme bugsieren die inhaltlich durchschnittliche Kost zudem technisch ins Mittelmaß. *cg*

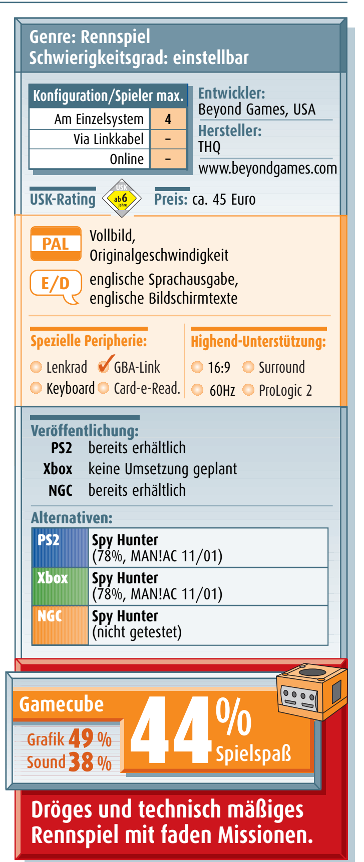


Hot Wheels Velocity X



NGC Fade Sache: Autos und Strecken langweilen mit tristem Design.

Mattels populäre Miniflitzer müssen als Lizenz für eine durchwachsene Mischung aus Rennspiel und Abenteuer herhalten: Bei "Hot Wheels Velocity X" verschlägt es Euch in eine Reihe Zukuntfsszenarien. Dort geht's in der Regel darum, innerhalb eines Zeitlimits ans Ziel zu kommen oder vorgegebene Fahrzeuge und Bauten zu zerstören – zahlreiche Waffen dürfen entsprechend nicht fehlen. Leider sorgen die dürftige Steuerung, die mittelmäßige Grafik mit Neigung zu Rucklern und eine nervige Kamera dafür, dass in Windeseile die Motivation flöten geht – da schaffen auch die vielen freispielbaren Extras und Kurse nur kurzfristig Abhilfe. *us*



RTL Skispringen 2003



PS2 Flieger, grüß' mir die Sonne: Gute Balance ist der Schlüssel zum Sieg.



PS2 Die Fehler während des Sprungs analysiert Ihr in der Wiederholung.

Die deutschen Skiadler lahmen zu Beginn der Saison noch, zumindest virtuell könnt Ihr ihnen auf der PS2 bei "RTL Skispringen 2003" unter die Arme greifen: Eine komplette Wintersaison mit allen bekannten Schanzen steht auf dem Programm, vom kleinen 90-Meter-Exemplar bis zur großen Skiflugrampe stürzt Ihr Euch bei allen gängigen Wettbewerbstypen nach unten. Bis zu 16 Wohnzimmerathleten dürfen ran, wenn Ihr bei Einzelspringen unter gleichen Voraussetzungen um die Höchstweite kämpft. Allerdings ist eine Trainingssitzung vorher dringend zu empfehlen, damit Ihr die komplexe und feinfühlige Analogkontrolle in den Griff bekommt, ohne ständig abzustürzen. Herzstück ist der ausgefeilte Saisonmodus: Mit einem Nachwuchstalent hüpft Ihr nicht nur die Schanzen hinab und müht Euch, die Qualifikation zu schaffen, sondern müsst Euch auch um alle Belange des Sportlebens kümmern. Neben der Sponsorensuche wählt Ihr das passende Wachs oder verbessert Eure Fähigkeiten beim Training. Wer sich selbst keinem Sturzrisiko aussetzen will, wird kurzerhand Bundestrainer und coacht nur noch seine Athleten, oder prüft in einem 'Millionär'-artigen Quiz seine Sachkenntnis über Skispringen. *us*

Ulrich Steppberger



Wer "RTL Skispringen 2003" als reines Werbespektakel ansieht, verpasst eine ansehnliche Simulation. Aus dem auf den ersten Blick wenig abwechslungsreichen Sport hat VCC eine ganze Menge Anspruch gekitzelt: Mit einfachen Hüpfern ist es nicht getan, jede Schanze hat ein anderes Profil – nur wer sich darauf einstellt und die trügerisch simple Steuerung mit viel Übung verinnerlicht, kann Erfolge feiern. Die Traineroption und der umfassende Saisonmodus sorgen für langfristige Herausforderungen, nur die unspektakuläre Technik dämpft die Freude: Zwar sehen die Schanzen dezent unterschiedlich aus, die Abwechslung hält sich aber in Grenzen – schade auch, dass statt dem RTL-Duo Jauch und Thoma ein penetranter Dampfplauderer Unsäglichkeiten verbreitet.



Playstation 2
Grafik 58 %
Sound 52 %
74 % Spielspaß

Technisch recht biedere, aber komplexe Skisprungsimulation mit viel Tiefgang.



GBA Im Pokémon-Center (links) wird via Linkkabel getauscht und duelliert: Die Pokémon kämpfen Monster gegen Monster (Mitte), zwei gegen einen oder Duo gegen Duo (rechts).

Pokémon Rubin & Saphir

Die Taschenmonster kommen zurück – und diesmal sind es 386: MAN!AC besucht den Nintendo-Zoo.

Sie sind klein, putzig und beherrschten vor wenigen Jahren die Welt: Die Pokémon begleiten ihren Trainer in simple RPG-Abenteuer und verteidigen ihn mit individuellen Talenten – von Prankenhieb über Giftwolke bis hin zur Hypnose. 2003 kommt "Pokémon" für den GBA nach Deutschland, und wer glaubt, die Nintendo-Pummelchen gehören zum alten Eisen, der sollte einen Blick auf die japanischen Verkaufszahlen werfen: Allein in der ersten Woche packte zwei Millionen Spieler das Pokémon-Fieber.

Pokémon Rubin/Saphir

Game Boy Advance

Entwickler:	Game Freak
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	nicht bekannt

Vielversprechendes Pokémon-Sequel mit gelungenen Verbesserungen – allein die Grafik ist Rollenspielen wie "Golden Sun" mächtig unterlegen.

Schnappt sie Euch alle!

Der grobe Spielverlauf ist dem der Vorgänger sehr ähnlich: Ihr steuert Euren Trainer aus der Vogelperspektive und besorgt Euch beim Pokémon-Professor eines von drei Monstern. Dann bedient sich der Sohn des Gelehrten, Euer Rivale, den Ihr auf der Suche nach den 386 Monsterarten mehrfach bekämpfen müsst. Ihr erforscht die neu gestaltete Oberwelt mit dutzenden Städten, Höhlen und Kampfschulen, fangt Pokémon und besiegt sämtliche Meister, um der beste Trainer aller Zeiten zu werden. Die eingebaute Uhr simuliert Tag und Nacht, Wochen- und Feiertage.

Die dritte Pokémon-Generation ist in jeder Hinsicht komplexer: Neu sind die vielen Herausforderer, die Euch regelmäßig begegnen – Ihr streitet Euch mit einem wilden Kampfschüler, fordert Euren Vater zum Duell und lasst die großen Sprüche des Pokémon-Champions über Euch ergehen. Ihr könnt alternativ eine Heldin wählen, dann werden auch andere Charaktere im Spiel (wie der Rivale) zu Mädchen. Auch die Zucht ist vielfältiger: Neben dem Trainieren, Evolvieren und Kreuzen Eurer Schützlinge betätigt Ihr Euch als Koch und Gärtner. Mit den passenden Beeren und Kräutern aus dem Wald braut Ihr Futter, das Euren Monstern buschiges Fell oder mehr Intellekt beschert. So gewinnt Ihr Schönheitswettbewerb oder Quiz und räumt Preise ab. Die vielen Talente der Pokémon lassen sich im Kampf besser kombinieren, weil Ihr in jeder Runde gleich zwei Monster auf den Feind hetzt.

Eine originelle Idee ist Euer Versteck – dieses Eigenheim richtet Ihr in einer Höhle ein: Via Linkkabel übertragt Ihr den neuen Raum in das Spiel Eures Freundes, dann kann er Euch auch ohne Kabelverbindung besuchen.

Vielseitiges Vergnügen

Wie die Vorgänger erscheint das neue Pokémon in zwei Versionen, "Rubin" und "Saphir". In keinem der beiden Module findet Ihr alle Monster: Ihr seid also auf den Monster-Tausch mit Freunden angewiesen, die das jeweils andere Modul besitzen. Bei der Gelegenheit könnt Ihr auch einen Freundschaftskampf oder ein Tag-Match für vier Spieler veranstalten.

Die Bösewichte unterscheiden sich ebenfalls in den beiden Modulen: In "Rubin" versucht das Team Magma die Weltherrschaft an sich zu reißen, bei "Saphir" ist es das Team Aqua. Wie die Namen bereits verraten, bekämpfen Euch die Teams mit Feuer und Wasser: Macht Euch auf einige Überraschungen gefasst! *oe*





GBA In der Oberwelt (links) orientiert Ihr Euch mit dem "Pokémon Navigator", kurz Pokénav: Neben einer Monsterliste zeigt er Euch die Übersichtskarte (rechts).

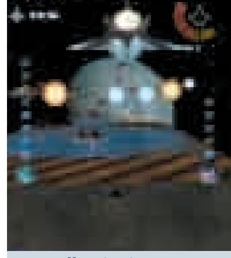
Spielelawine für Symbian-Handys



Die Nokia-Modelle 7650 (links) und 3650 (rechts) sind die ersten Handys mit Symbian-OS. Siemens und Samsung haben Konkurrenten angekündigt.

Während mobile Spieler mit Spannung auf Details zum Nokia-Handheld "N-Gage" (MAN!AC 01-2003) warten, entwickeln sich die verwandten Serie-60-Handys zur vielversprechenden Zocker-Plattform: Mobiltelefone mit dieser Benutzeroberfläche besitzen eine Arm9-CPU (32 Bit, RISC), Java-Chip, einen Farbbildschirm mit 176 mal 208 Pixeln und das Betriebssystem Symbian-OS – bekannt vom Nokia-PDA "Communicator". Bereits erhältlich sind die Nokia-Modelle 7650 und 3650, die Konkurrenz will in diesem Jahr nachziehen.

Zwei namhafte Publisher bieten bereits Spiele zum Download an: Ubi-Soft-Partner Gameloft verkauft den Klassiker "Prince of Persia", das putzige "Rayman Golf" und den Vertikalscroller "Siberian Strike" (oben). Taito gibt sich spendabler, das erstklassige "Puzzle Bobble" ist kostenlos. Dass die Hardware weitaus mehr kann, beweist u.a. der Pocket-PC-Entwickler Xen Games mit seiner Umsetzung "Interstellar Flames": Der flotte 3D-Shooter im "Starwing"-Stil verblüfft Euch mit Texturen, Mip-Mapping, Partikel-, Rauch- und Schatteneffekten (links) – da bleibt selbst GBA-Spielern die Luft weg.

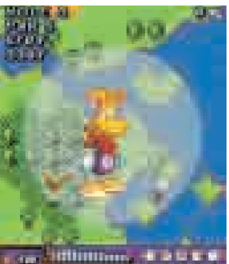


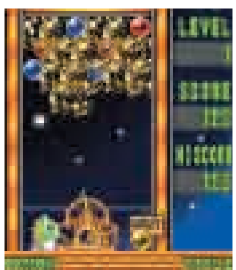
3D-Ballerei mit Top-FX: "Interstellar Flames".

Die derzeit rund 100 Titel bieten optimale Abwechslung: Ihr fegt mit 1080°- und Grabcombos über die "Snowboard-X"-Pisten, rumpelt aus der Egoperspektive mit dem Panzer übers "Terra Force"-Schlachtfeld und angelt als "Fisherman" im 3D-Tümpel. Einige Glücks-, Karten- und Brettspiele wie "Mobile Casino", "Cell Poker" und "Chess Genius" runden das Angebot ab.

Über die Hälfte der Spiele müsst Ihr mit bis zu zehn Euro bezahlen, ein Verzeichnis aller Titel sowie kostenlose Demoversionen bietet www.my-symbian.com. Die Entwickler entscheiden sich zwischen den Programmiersprachen Java und C++. Letztere hat zahlreiche Palm-, Pocket-PC- und Heimentwickler angelockt, die den Arm9-Prozessor ausreizen. Gameloft, Taito und andere Handy-Veteranen liefern dagegen bislang nur Java-Software. *oe*







Berühmte Videospielklassiker und -helden kommen aufs Handy-LCD: Gameloft bringt "Prince of Persia" und "Rayman Golf", Taito "Puzzle Bobble".

Handheld-Themen im Überblick

MAN!AC 01/03: Vollgas mit GBA
Der GBA steuert Eure Carrera-Bahn

MAN!AC 12/02: Fette Beats auf GBA
MP3 auf dem "Music Player Advance"

MAN!AC 11/02: Handy-Spiele
Zocken auf Siemens-Mobiltelefonen

MAN!AC 10/02: TV-Empfänger für GBA
Fernsehen auf dem Nintendo-Handheld

Kultiges Trio

Sega packt die ersten drei Episoden der "Phantasy Star"-Serie auf ein Advance-Modul: Der Erstling erschien 1987 für Master System, die beiden Nachfolger für Mega Drive. Seinerzeit war "Phantasy Star" die beste Rollenspielserie für Sega-Konsolen. Oldiefans freuen sich: Die Neuauflage wird weder grafisch noch inhaltlich verändert. In USA ist das Modul bereits erscheinen, ein deutscher Termin wurde noch nicht bekannt gegeben.



Windows ade!

Der britische Handy-Hersteller Sendo hat die Entwicklung seines aufwändigen Z100-Handys mit "Windows for Smartphone 2002" gestoppt. Das Z100 sollte als eines der ersten Handys den Schriftzug 'Microsoft Windows Powered' tragen. Stattdessen setzt Sendo nun auf Symbian-OS und hat bei Nokia bereits die Serie-60-Software lizenziert.

POCKET NEWS

Pocket-PC für 333 Euro

Palm oder Pocket-PC, das war bislang auch eine Frage des Geldbeutels. Doch jetzt schockt Yakumo (www.yakumo.de) die Mitbewerber: Das PDA delta mit dem Betriebssystem 'Pocket PC 2002 Premium Edition' kostet nur 333 Euro und ist ab sofort im Handel – Ipaq & Co. schlagen mit bis zu 850 Euro zu Buche! Trotzdem hat das PDA delta den üblichen Hauptspeicher von 64 MB, die Intel PXA-CPU ist mit 200 MHz allerdings nur halb so schnell wie die der Konkurrenz. Bei aktuellen Spielen werdet Ihr aber kaum Unterschiede spüren, denn diese laufen auch auf der letzten, noch langsameren Pocket-PC-Generation. Ein Steuerkreuz ist eingebaut und in Spielpausen unterhält die mitgelieferte MP3-Software.

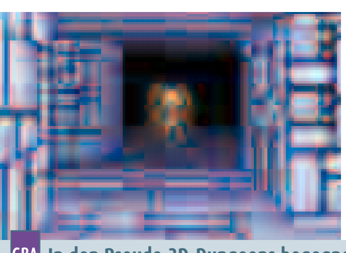
Mehr Power für Palm



Mit dem neuen Tungston-T-Handheld merzt Palm die Probleme der Vorgänger aus: Das Farb-Display ist mit 320x320 Pixeln detaillierter und besitzt deutlich mehr Kontrast. Neben dem schnelleren OMAP1510-Prozessor von Texas Instruments sorgt auch das neue Steuerkreuz für komfortablen Spielspaß: Es besitzt in der Mitte einen Knopf, lässt sich also Drücken wie ein Dualshock-Stick. Zusammen mit vier weiteren Tasten befindet sich das Pad auf einer Lade – schiebt Ihr sie nach unten, findet Ihr die traditionelle Schreibfläche für den Stift. Dank Bluetooth erlaubt der Tungston kabellosen Link. Das Handheld kostet 600 Euro, erste Spaß-Software gibt's auch schon: Monopoly, Scrabble und ein Kartenspiel.

Eye of the Beholder

Einer der unbestrittenen Höhepunkte früher Rollenspieltage feiert seine Rückkehr auf GBA: Bereits zu 16-Bit-Zeiten erfreute der in Gary Gygax' 'Dungeons & Dragons'-Universum angesiedelte Kerkerklassiker Konsolen- und Computerzocker gleichermaßen. Handheld-Fans bekommen allerdings keine 1:1-Umsetzung des Oldies beschert: Story und Spielablauf orientieren sich zwar vage am Orginal, die Echtzeitkämpfe in Ego-Ansicht sind allerdings rundenbasierten Iso-Schlachten gewichen. Eure anfänglich vierköpfige Heldentruppe (später dürft Ihr zwei weitere Charaktere in Eure Party aufnehmen) wird damit beauftragt, verdächtige Vorkommnisse in den modrigen Katakomben unter der Stadt Tiefwasser aufzuklären. Habt Ihr die Helden-Attribute in bester Pen&Paper-Tradition ausgewürfelt, einen von vier Jobs zugeteilt und Spezialfähigkeiten ausgewählt, geht's in den ersten Dungeon. Fortan klickt Ihr Euch Block für Block durch die düsteren Bitmaplabyrinthe. Begegnet Ihr einer Monsterrotte, wird in einer Spezialarena Runde um Runde gekloppt und gezaubert. Nach dem Sieg schlagt Ihr ein Camp auf und heilt Blessuren oder bereitet magische Sprüche vor – Speichern geschieht dort automatisch. *cg*




GBA In den Pseudo-3D-Dungeons begegnet Ihr regelmäßig blutgierigen Bestien – die anschließenden Taktik-Scharmützel fallen leider äußerst zäh und langweilig aus.



GBA Die neuen Standbilder zählen zu den optischen Höhepunkten.



GBA Charakter-Editieren à la 'D&D' – die Textsprache ist einstellbar.

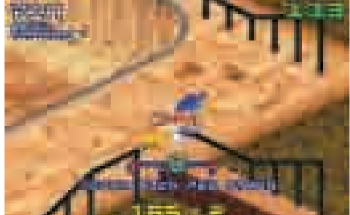




Colin Gäbel

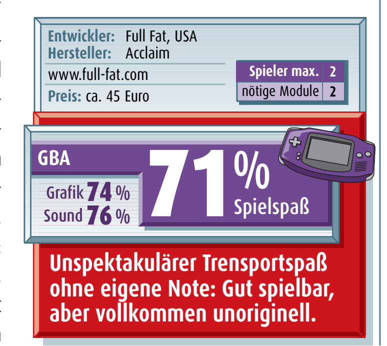
Was hatte ich mich darauf gefreut, in Zeiten polygonaler Übermacht mal wieder mit einem Lieblingspiel meiner Jugend in altmodischen RPG-Welten zu schwelgen. Leider aber erreicht die modifizierte Neuauflage nicht annähernd die Genialität des Originals: Die neuen rundenbasierten, potthässlich inszenierten Gefechte arten aufgrund des Würfelkonzepts der 'Dungeon & Dragons'-Vorlage zu langatmigen Endlosschlachten aus. Auf atmosphärische Hintergrundmusik wurde gänzlich verzichtet, nur eine Handvoll Geräusch-Samples untermalen die optisch eintönigen Kerkermärsche. Die schrecklich unkomfortable Menüführung macht das Retro-Debakel perfekt. Was nutzt ein komplexes Regelwerk, wenn die Motivation durch einen derart tranigen Ablauf untergraben wird?

Dave Mirra Freestyle BMX 3

GBA Während der Grind auf dem Geländer (rechts) noch wenig spektakulär ist, fällt der Trick auf den schwebenden Stahlträgern unter die Kategorie 'todesmutig'.

Keine Busen für GBA-Zocker: Nachdem nackte Tatsachen auf dem kleinen Display des Nintendo-Handhelds ohnehin kaum zu erkennen wären, spart sich Acclaim die Umsetzung ihrer "BMX XXX"-Provokation. Statt dessen gibt's gleich mit "Dave Mirra Freestyle BMX 3" den 'ordentlichen' Nachfolger zur hauseigenen Trendsportradelei. In acht Levels trickst und grindet Ihr für Punkte und erfüllt nebenbei diverse Sammel- und Kunststückaufgaben. Dafür gibt's dann Geld, mit dem Ihr Euren Fahrer aufrüstet und spätere Abschnitte öffnet. Die einzige halbwegs originelle Idee: Führt Ihr eine Aktion oft genug aus, wird diese gestärkt und bringt zukünftig mehr Punkte. "Dave Mirra 3" ist ordentlich, aber nur ein Trendsporttitel unter vielen und ähnelt zudem dank gleichem Entwickler dem Skatekollegen "Aggressive Inline" bis auf's Haar. Wer immer noch nicht genug hat, spielt's an, "Tony Hawk" bleibt aber besser. *us*



Comix Zone



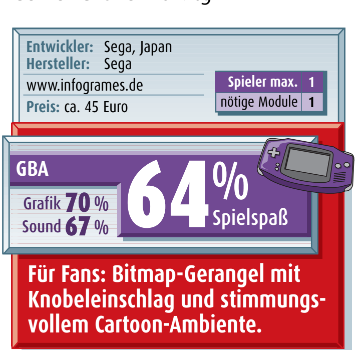
GBA Sprechblaseneinblendungen unterstreichen das Comic-Flair.



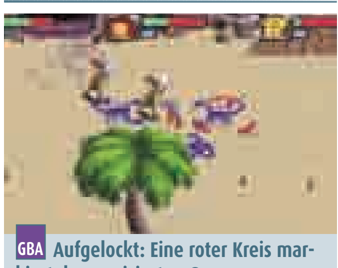
GBA Mäßig anspruchsvolle Knobeleien lockern den Prügelalltag auf.

Zum Ende der Mega-Drive-Ära brachte Sega mit "Comix Zone" einen Bitmap-Prügler auf den Markt, der mit unkonventioneller Inszenierung auf sich aufmerksam machte.

Eines lauschigen Arbeitstages wird Zeichner Sketch Turner vom Oberschurken seiner eigenen Comicwelt in selbige katapultiert. Seite um Seite, Bild für Bild prügelt sich der langhaarige Pinselkünstler fortan durch die fiktive Cartoonlandschaft. Faustschläge, Sprungkicks und Fußfeger leisten gegen den mannigfaltigen Schurkenkader dabei ebenso gute Dienste wie eine Handvoll Spezial-Items à la Handgranate oder Messer. Kleine Rätseleinlagen bestimmen, welchen Weg Sketch vom oberen Seitenanfang bis zum Ende unten rechts einschlägt: Öffnet Ihr per Schalter eine Bodenluke, geht's im Bild darunter weiter. Zerschmettert Ihr einen Wandventilator, entert Ihr den Nebenraum. Diverse Lösungswege und witziger Comic-Look machen die dank schlampiger Kollsionsabfrage recht schwere Keilerei zumindest für Genre-Fans reizvoll. *cg*



The Mummy



GBA Aufgelockt: Eine roter Kreis markiert den anvisierten Gegner.



GBA Zauberlehrling: Sohn O'Connell beherrscht magische Attacken.

Die Abenteurer-Familie O'Connell reist wieder mal nach Ägypten, um der wiederauferstandenen Supermumie Imhotep endgültig die Binden über die Ohren zu ziehen.

In insgesamt vier verschiedenen Schauplätzen (unterteilt in mehrere Sublevels) stöbert Ihr nach verborgenen Reliquien, Goldmünzen, Zaubertränken und anderen nützlichen Items. Das Besondere: Auf Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den drei Helden (Mama, Papa sowie Sohn O'Connell) und setzt deren Spezialfähigkeiten gezielt ein. So betätigt Ihr beispielsweise mit roher Muskelkraft eingerostete Hebel, verteidigt Euch via tödlichem Zauberspruch oder entziffert Hieroglyphen auf Steinsäulen. Die actionlastige Mixtur aus Metzeln und Erforschen macht kurzfristig Laune, auf Dauer fehlt es dem mitunter hübsch gezeichneten Bitmap-Abenteuer jedoch an Abwechslung. Ein Mehrspieler-Modus hätte "The Mummy" ebenfalls nicht geschadet. *os*



Entwickler: Ubi Soft, Kanada
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

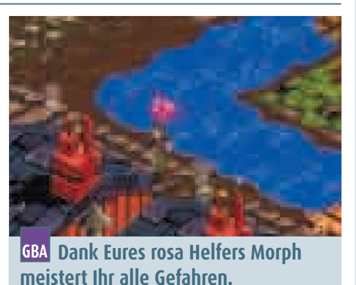
GBA
Grafik 65 %
Sound 58 %
66 % Spielspaß

Actionreiches, kurzfristig motivierenedes Bitmap-Abenteuer mit etwas wenig Abwechslung.

Der Schatzplanet



GBA Zu Beginn sucht Ihr nach den Einzelteilen Eures Solarsurfers.



GBA Dank Eures rosa Helfers Morph meistert Ihr alle Gefahren.

Wie das neueste "Harry Potter"-Abenteuer (Test Seite 95) erstrahlt auch die Handheld-Portierung von "Der Schatzplanet" in gefälliger Iso-Optik. In der Rolle des jungen Jim Hawkins jagt Ihr in 19 Levels dem sagenhaften Schatz des Weltraumpiraten Flint hinterher. Dank der vielfältigen Fähigkeiten Eures rosa Begleiters Morph überwindet Ihr beispielsweise tödliche Fallen, vollführt einen Hochsprung, um auf über Euch gelegene Vorsprünge zu gelangen, zertrümmert Blöcke, um zusätzliche Wege zu öffnen, beleuchtet finstere Ecken, um versteckte Schätze zu finden oder späht dank Weitsicht-Kamera die nähere Umgebung aus. Bei Eurer Suche trefft Ihr allerdings auf zahlreiche Feinde, die Ihr je nach Situation mit klugen Ausweichmanövern umgeht oder via Faustschlag und Fußkick außer Gefecht setzt. "Der Schatzplanet" bietet kurzweilige Unterhaltung mit vielen Rätseln, langfristig fehlt es jedoch an Abwechslung. *os*

Entwickler: Bizarre Creations, England
Hersteller: Ubi Soft
www.disneyinteractive.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

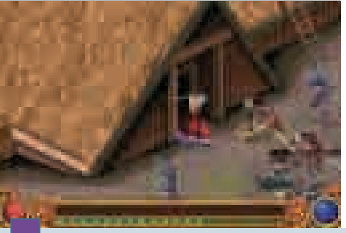
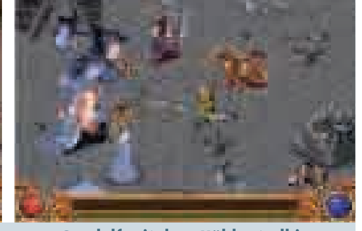
GBA
Grafik 70 %
Sound 72 %
67 % Spielspaß

Puzzle-lastiges Action-Adventure mit ordentlicher Optik – nach längerer Spielzeit wird's etwas öde.

Der Herr der Ringe Die zwei Türme

Auf PS2 durften wir bereits EAs spielerisch primitive, aber fantastisch inszenierte "Herr der Ringe"-Adaption bewundern, nun lässt sich das muntere Monster-Schlachten auch unterwegs genießen. Als einer von fünf Tolkien-Charakteren (Aragorn, Gandalf, Frodo, Legolas und Eowyn) wandert Ihr in Iso-Perspektive durch bekannte Lokalitäten Mittelerdes (wie Moria oder Hithaiglin) und metzelt Uruk-Hai, Wölfe, Krähen, Trolle oder Orks in rauen Mengen. Damit die Mischung zwischen "Gauntlet" und "Diablo" auch längerfristig Sinn und Spaß macht, sammelt Ihr unterwegs Juwelen, Rüstung sowie Waffen ein bzw. verdient durch jeden gefallenen Feind Erfahrungspunkte. Steigt Ihr ein Level auf, dürfen auf RPG-Attribute wie Stärke , Mut oder Präzision Punkte verteilt werden, zudem lassen sich Charakter-spezifische Fähigkeiten (z.B. Zweihandkampf bei Aragorn) und Zaubersprüche aufpeppen. Die Ausrüstungsgegenstände legt Ihr entweder an oder verscheuert sie an Schmieden und Schreinen – habt Ihr genug Bares, kauft Ihr dort Fähigkeitspunkte oder einen Schleifstein, der die Waffe aufbohrt. Hübsch ist der Multiplayer-Modus: Mit GBA-Link und zwei Modulen dürft Ihr zu zweit zur Rettung Mittelerdes antreten. *sf*



GBA Eowyn kloppt sich in Rohan, die Truppe um Gandalf mit dem Höhlentroll in Moria: Kenner der Filme finden reichlich Originalschauplätze und -Monster.



GBA Metzeln für Erfahrung: Der untere Balken visualisiert Euer Punktekonto.



GBA Nicht nur Monster lassen Items fallen, auch Fässer bergen Wertvolles.

Stephan Freundorfer



Gelungene Umsetzung des Themas: Wie schon auf Heimkonsole läuft EAs Filmadaption der Buch-Versoftung von Vivendi den Rang ab. In dem 128 MBit dicken Modul stecken nicht nur Filmschnipsel und (für Handheld-Verhältnisse) hörenswerte Variationen der Originalmusik, auch spielerisch sticht "Die zwei Türme" aus der Masse an GBA-Lizenzprodukten heraus. Als meist einsamer Streiter durch Wälder und Höhlen wetzen, Items einsacken und Erfahrungspunkte scheffeln – dank solider Technik und fünf individuellen Charakteren macht dies schon etliche Stunden Laune. Schade nur, dass es an der spielerischen Tiefe hakt: Eine Handvoll Monstersorten, Zaubersprüche und Gegenstände sind zuwenig, um "Diablo"-artiges Suchtpotenzial aufkommen zu lassen.

Street Fighter Alpha 3



GBA Die Mimik der Aracde-Figuren geht auf dem kleinen LCD verloren.



GBA Bei Shadow-Combos ziehen die Kämpfer blaue Schatten nach sich.

Die zweite "Street Fighter"-Umsetzung für den GBA hat Capcom den Engländern Crawfish überlassen: 33 Kämpfer duellieren sich in sympathischer Comic-Grafik und mit wuchtigen Special-FX, im Vergleich zum "Revival"-Turnier sind die Figuren aber deutlich kleiner, der Schlagabtausch geht schneller vonstatten – ohne gute Bildschirmleuchte verliert Ihr schon mal den Überblick.

Das taktische Kampfsystem, drei Supermove-Regelwerke und die eindrucksvollen Shadow-Combos gestalten die Kämpfe aber ebenso spektakulär wie auf Konsole oder Automat. Allerdings gestaltet sich die Steuerung komplizierter als in allen anderen "Street Fighter"-Spielen, weil Ihr für mittelstarke Attacken jeweils einen Feuerknopf und eine Schultertaste gleichzeitig drücken müsst. "Street Fighter Alpha 3" ist ein solides Prügelturnier mit massig Kämpfern, steht aber im Schatten des einwandfreien Retro-Vorgängers "Street Fighter 2 Turbo Revival". *oe*

Entwickler: Crawfish Interactive, England
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 77 %
Sound 72 %
78 % Spielspaß

Die LCD-Schrumpfkur hat deutliche Spuren am an sich erstklassigen 2D-Beat'em-Up hinterlassen.

Dragon Ball Z Erbe des Goku



GBA In sämtlichen Abschnitten geht Ihr auf die Suche nach etlichen Items.



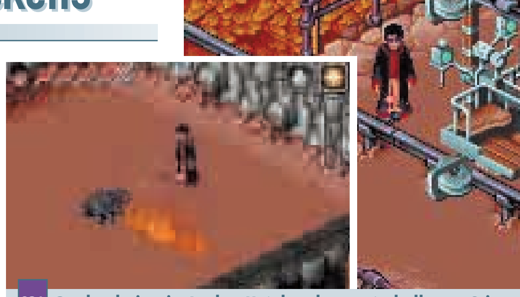
GBA Hinlaufen, rein- und abhauen: Die Obermotzduelle spielen sich fade.

Wie in der PS2-Keilerei (MAN!AC 01/2003) spielt Ihr auch auf dem Game Boy die Handlung der TV-Serie nach, diesmal aber als Action-Adventure und aus der Vogelperspektive: Superkämpfer Goku sucht nach seinem entführten Sohn Gohan.

Ihr besucht Heimatinsel, Wald, Gebirge und andere Schauplätze der Vorlage und löst Suchspiele. Bringt dem Dinovogel seine Eier und baut eine Steinbrücke über den Bach, dann erreicht Ihr den nächsten Abschnitt. Mit drei bis acht Bildschirmen sind die Levels klein geraten, dennoch gestaltet sich die Suche schwierig, weil Bäume und Büsche manche Schlüssel-Items bis auf wenige Pixel verdecken. Die vielen Kämpfe sind öde: Held Goku vermöbelt Alien-Kämpfer und Wölfe nur mit Schlag sowie Feuerball, die plumpen Kloppereien haben mit den aufregenden Duellen der TV-Serie wenig gemeinsam. Zumindest trefft Ihr alle kultigen Anime-Figuren, die Euch in witzigen Dialogen Tipps geben und die Story erzählen. *oe*



Harry Potter und die Kammer des Schreckens



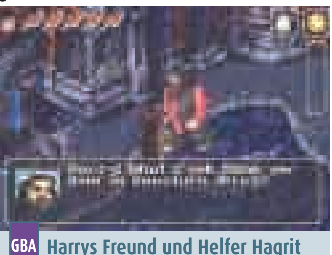
GBA Bankgeheimnis: In den Katakomben unterhalb von Gringotts lernt Ihr den Umgang mit diversen Zaubersprüchen.

"Harry Potter und die Kammer des Schreckens" zum Vierten: Nach den ordentlichen 3D-Abenteuern auf dem Heimkonsolen-Trio dürfen nun auch GBA-Fans den Zauberstab schwingen und die rätselhaften Vorgänge in Hogwarts aufklären.

Ihr übernehmt natürlich die Rolle des Nickelbrillen-Trägers Harry Potter, der aus der Iso-Perspektive diverse Schauplätze rund um die Zaubererschule erforscht. Doch bevor Ihr Euch in Hogwarts mit 3D-Quidditch vergnügt oder mit Harrys Gegenspieler Draco Malfoy herumschlagt, müsst Ihr erstmal der Zauberbank Gringotts einen Besuch abstatten und Geld für den Kauf von Schulsachen besorgen. Das Auskundschaften der Bankkatakomben dient gleichzeitig als Übungslevel: Lasst Harry über Abgründe springen, Edelstein-Karren schieben, Hebel betätigen, Truhen öffnen, Gegenstände wie Schokofrösche oder Stinkbomben benutzen und erlernt den Einsatz von Magie. Im Verlauf der Geschichte wandern insgesamt sechs verschiedene Zaubersprüche in Euer Inventar. Auf Knopfdruck öffnet Ihr damit u.a. magisch versiegelte Türen, lasst tonnenschwere Gegenstände schweben oder brennbares Inventar in Flammen aufgehen.

Wer bereits "Die Kammer des Schreckens" für den Gamecube sein Eigen nennt, darf via GBA/Gamecube-Link geheime Bonusgebiete sowie zusätzliche Mini-Spiele als Bonus freischalten. *os*





GBA Harrys Freund und Helfer Hagrit ist natürlich mit von der Partie.



Oliver Schultes

Bei Umsetzungen von Filmlizenzen auf den GBA schrillen bei mir grundsätzlich die Alarmglocken – zuviel Schindluder wurde in der Vergangenheit mit den vermeintlichen Goldeseln getrieben. Umso positiver bin ich von der neuesten "Harry Potter"-Folge überrascht: Das hübsch inszenierte Iso-Abenteuer gefällt mit aufwändig gestalteten Schauplätzen, abwechslungsreichen Aufgaben (sogar ein 3D-Quidditch ist mit dabei) und vielen Mini-Spielen. Die Entscheidung für eine isometrische Perspektive bringt jedoch auch einige Probleme mit sich – in Sprungpassagen und mit Fallen gespickten Abschnitten kämpft Ihr so des Öfteren mit Übersichtsproblemen. Schlussendlich nerven auf Dauer die mitunter langen Laufwege, trotz einiger Abkürzungen.

Minority Report





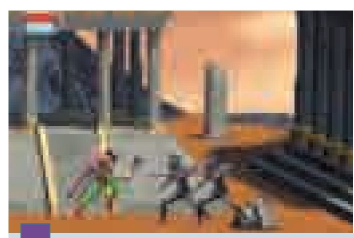
GBA Als Precrime-Agent John Anderton nehmt Ihr es mit menschlichen Widersachern (links) und diversen Roboter-Varianten auf.

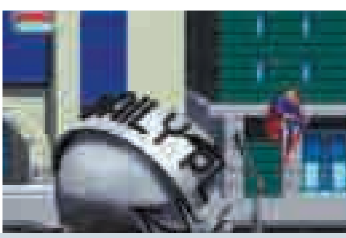
Kein erfolgreicher Film ohne Videospielumsetzung – vor allem, wenn der Regisseur Steven Spielberg und der Hauptdarsteller Tom Cruise heißen. Im Falle von "Minority Report" bedeutet das sinnfreies Ballern in zehn Levels: Mit sechs verschiedenen Waffen (u.a. Gewehre und Granatwerfer) kämpft Ihr gegen zwielichtige Gestalten, Precrime-Beamte und diverse Roboterwesen. Dabei streift Ihr in der Haut von John Anderton u.a. durch ein futuristisches Einkaufszentrum, düstere Hinterhöfe und ein muffiges Kanalsystem. Am Ende einiger Abschnitte trefft Ihr schließlich auf besonders knifflige Zwischenbosse, die sich nur mit viel Geschick und Taktik überwinden lassen.

Liegen Optik und Sound noch knapp über Durchschnitt, vergällen Euch ödes Leveldesign und eine hakelige Steuerung mit umständlichem Aufschaltsystem schnell den Ballerspaß. Ein Zweispieler-Modus hätte das Sci-Fi-Gemetzel deutlich aufgewertet. *os*



Justice League





GBA Auf dem Boden und in der Luft: Hawkgirl kämpft in grüner Spandexhose gegen Speerträger (links), während Superman gelangweilt herumschwebt.

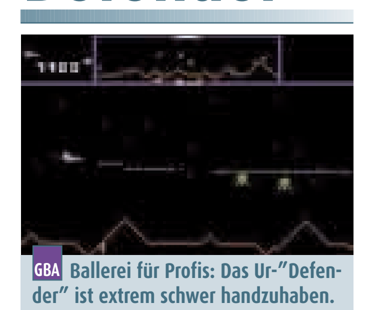
Was wäre die Welt ohne Superhelden: In "Justice League – In Justice for All" dürft Ihr in die Haut derer sieben schlüpfen und die Erde von machtgierigen Verbrechern befreien. In einem Dutzend Levels rennt, springt und fliegt Ihr mit einem festgelegten Superhelden-Duo (z.B. Superman und Woder Woman) durch in alle Richtungen scrollende Szenarien, vermöbelt Fieslinge mit Faustschlägen respektive Superattacke und löst simple Schlüssel/Schloss-Rätsel. Im Verlauf des 2D-Abenteuers erkundet Ihr beispielsweise altertümliche Tempelanlagen, eine verwüstete Stadt samt mehrstöckigem Untergrundsystem sowie einen streng bewachten Wolkenkratzer – am Ende der Abschnitte duelliert Ihr Euch in der Regel mit einem bekannten Obermotz à la Joker oder Lex Luthor. Weder Spielablauf noch Inszenierung halten Euch länger bei der Stange – vielmehr nerven umständliche Handhabung und teils schäbige Bitmap-Optik. *os*

Entwickler: Saffire, USA
Hersteller: Midway
www.saffire.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 44 %
Sound 62 %
37 % Spielspaß

Uninspiriertes Superhelden-Gekloppe mit fader Optik und eintönigem Spielablauf.

Defender


GBA Ballerei für Profis: Das Ur-"Defender" ist extrem schwer handzuhaben.


GBA Aufgemotzt: "Defender XGP" gefällt mit aufgepeppter 2D-Optik.

Mit dem Automaten "Defender" hielten anno 1980 Scrolling und Radar Einzug in die Welt der Ballerspiele. Auf dem gleichnamigen GBA-Modul findet Ihr zwei Jahrzehnte später neben dem Klassiker auch zwei aufgepeppte Varianten des horizontal scrollenden Shoot'em-Ups. Während "Defender XG" die Ur-Version mit unkomplizierterer Steuerung (Ihr dirigiert das Schiff via Digikreuz, statt mit Schub- und Richtungstasten zu arbeiten) und frischen Bitmap-Hintergründen anreichert, erlebt Ihr in "Defender XGP" ein eigenständiges Baller-Abenteuer. Wählt unter fünf Raumjägern und rettet in sechs Welten mit je drei Levels Menschen vor bösartigen Aliens – auf Wunsch auch zu zweit im Co-Op-Modus. Retro-Fans verbringen mit "Defender" die ein oder andere vergnügliche Stunde, alle anderen legen nach wenigen Minuten das Modul gelangweilt in die Ecke – zu spartanisch ist die Präsentation und zu eintönig der Spielverlauf. *os*



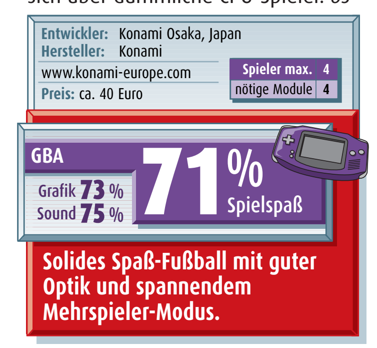
Disney Sports Fußball


GBA Ich glaub', mir brennt der Schuh: Dank Magie kokelt's auf dem Rasen.


GBA Frauenpower: Daisy und Minnie kicken wie die männlichen Kollegen.

Mickey, Donald & Co. laden zum Fußball-Wettstreit: Spielt mit den Disney-Helden eine schnelle Partie nach Euren Regeln, absolviert zwei verschiedene Turniere, geht auf den Trainingsplatz oder verlustiert Euch in diversen Herausforderungen (u.a. Elfmeterschießen und Dribbeln).

Während eines Matches wechselt Ihr auf Tastendruck zwischen den vier Teammitgliedern, passt in den Lauf Eurer Kameraden, setzt zur Grätsche an, hüpft mit dem Ball über attackierende Verteidiger oder aktiviert einen vorher festgelegten Zauber (z.B. Feuerschuss). Erhaltet Ihr durch den Gewinn eines Turniers neue Items wie bessere Fußballschuhe, dürft Ihr diese via GBA/Gamecube-Link auch auf der 'großen' Konsole einsetzen. Im Multiplayer-Modus macht "Disney Sports Fußball" richtig Spaß, Solisten ärgern sich über dümmliche CPU-Spieler. *os*



Micro Machines


GBA Hübsch: Objekte wie diese Mistgabel erzeugen räumliche Tiefe.

Nach den neuen "Micro Machines"-Episoden für PS2 und Xbox unter dem Infogrames-Label Atari folgt nun die Umsetzung für Nintendos Handheld. Wie gewohnt braust Ihr mit bis zu drei weiteren (menschlichen) Gegnern aus der Draufsicht über abgefahrene Alltags-Strecken und malträtiert Eure Konkurrenz mit Extrawaffen à la Riesenhammer oder Magnet. So scheucht Ihr die Mini-Flitzer (der Fuhrpark reicht vom Motorrad über den 4x4-Pick-Up bis zum Schnellboot) u.a. durch eine Scheune, eine futuristische Spielzeugstadt und über einen Gartenteich – dreistes Abkürzen führt dabei je nach Renn-Modus zu Punktabzug respektive Zeitverlust durch Rücksetzen.

Die GBA-Fassung ist bis auf die spartanische Optik eigentlich ganz ordentlich, allerdings leidet "Micro Machines" arg unter dem kleinen Display – die Orientierung fällt dadurch häufig schwer. Für Multiplayer-Junkies dennoch empfehlenswert. *os*


GBA Je nach Strecke dürft Ihr zwischen mehreren Fahrzeugvarianten wählen.



Earthworm Jim 2


GBA Schweinerei: Jim missbraucht die Schnitzellieferanten als Gewicht.

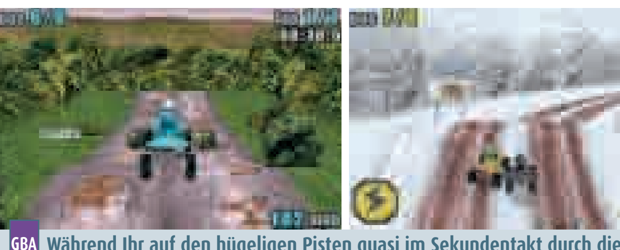

GBA Kuck Jim rennt: In diesem Level flüchtet Ihr vor dem fiesen Verfolger.

Ein Wurm im Superheldenanzug, der gegen abartige Gegner wie bissige Goldfische und wildgewordene Aktenschränke kämpft – vor sieben Jahren sorgte "Earthworm Jim 2" noch für vergnügliche Stunden auf SNES & Co. Knapp ein Dutzend Levels (mit skurrilen Namen wie 'Die Willidsch-Piepel alias blinder Sally' oder 'Kuck Jim rennt') musstet Ihr hüpfend und ballernd überstehen, um am Ende Jims Erzfeind Psy-Crow gegenüber zu stehen.

In der schlampigen GBA-Umsetzung ist Dave Perrys witzig animierter Wurm jetzt allerdings reif für den rostigen Angelhaken: Die viel zu hektische Steuerung und Ungenauigkeiten in der Kollisionsabfrage (so bleibt Ihr schon mal an unsichtbaren Kanten hängen) rauben Euch an etlichen Stellen den letzten Nerv. Investiert Euer Weihnachtsgeld besser in den ordentlich umgesetzten und spielerisch wesentlich ausgereifteren Vorgänger! *os*



ATV Quad Power Racing

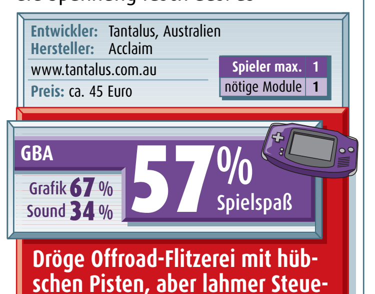


GBA Während Ihr auf den hügeligen Pisten quasi im Sekundentakt durch die Luft fliegt, begegnen Euch rollende Hindernisse (auch 'Gegner' genannt) seltener.

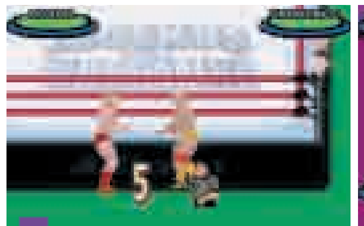
Activision füllt eine Lücke im GBA-Rennspiel-Zirkus: Bei "ATV Quad Power Racing" seid Ihr mit flinken Offroad-Karts unterwegs und trotzt als wackerer Vollgaspilot jeder Wetter- und Pistenlage.

Entweder in Einzelrennen oder bei einer Meisterschaft startet Ihr als letzter von acht Fahrern und müsst innerhalb einer bestimmten Rundenzahl je nach Rennklasse eine Mindestposition erreichen. Hilfreich gestalten sich aufsammelbare Extras, die Euch kurzzeitig beschleunigen oder für bessere Straßenlage sorgen.

Grafisch ist die Flitzerei hübsch in Szene gesetzt, die flüssig scrollenden 3D-Pisten fallen allerdings eine Spur zu künstlich und farbarm aus – leider langweilt's insgesamt schnell, denn die tumben Gegner und das träge Fahrverhalten Eures Quads bremsen die Spannung rasch aus. *us*



Legends of Wrestling 2





GBA Sieht abwechslungsreicher aus, als es ist: Egal ob Ihr zu zweit oder zu viert im und um den Ring herum aufeinander eindrescht, Spannung kommt nicht auf.

Noch vor den Umsetzungen auf die 'großen' Konsolen landet der zweite "Legends of Wrestling"-Teil auf dem Nintendo-Handheld. Das Konzept des Vorgängers blieb erhalten: Rund 40 Altstars oder zum Zeitpunkt des Vertragsabschlusses nicht an die WWE gebundene aktuelle Muskelberge (so trefft Ihr u.a. auch Eddie Guerrero oder Scott Steiner) vermöbeln sich quer durchs Land bei wenig abwechslungsreichen Matchvarianten – regionale Titel und der Meistergürtel winken.

Was im Ansatz interessant klingt, wird von der schwachen Technik zunichte gemacht: Die Kämpfer humpeln als undefinierbare Sprite-Massen kläglich animiert durch die Gegend, dazu gesellt sich eine überladene Steuerung, die dank obskurer Abfragen ohnehin oft nicht das macht, was Ihr wollt. *us*

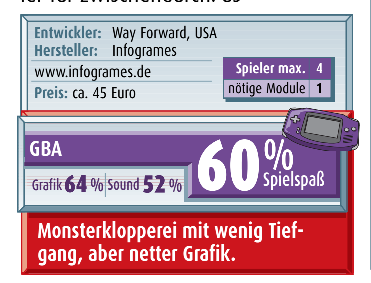


Godzilla Domination



Auch auf Nintendos Kleinem vermöbeln sich die B-Film-Monster: Ähnlich dem Gamecube-Vorbild stapft Ihr in "Godzilla Domination" durch sieben Arenen und prügelt Euch mit einem oder mehreren Monstern. Mittels Link-Modus dürfen bis zu vier Ungetüme gleichzeitig ran und die Umgebung verwüsten.

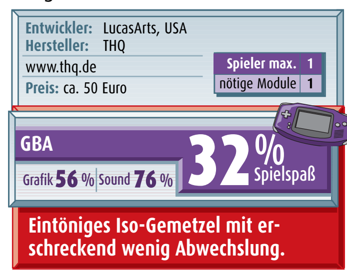
Optisch ist's dank dezentem Cartoon-Stil ansehnlich, spielerisch fällt die Knöpfchendrückerei dagegen etwas mager aus – ein anspruchsloser Prügler für zwischendurch. *us*



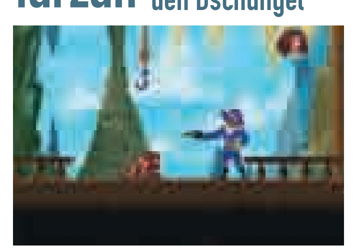
The New Droid Army



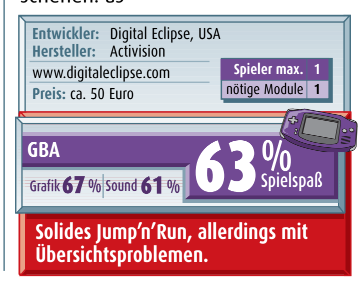
"Star Wars" und kein Ende: In "The New Droid Army" schnetzelt Ihr Euch in der Haut von Anakin Skywalker mit Lichtschwert und Machteinsatz durch die Truppen der Separatisten. Neben unterschiedlichen Angriffstechniken (u.a. Wirbelattacke) beherrscht Euer Digi-Held auf Knopfdruck auch die Abwehr von Laserschüssen. Leider beschränken sich die Kämpfe auf stupides Buttongekloppe, der restliche Spielablauf langweilt mit immer wiederkehrenden 'Laufe von A nach B'-Aufgaben. *os*



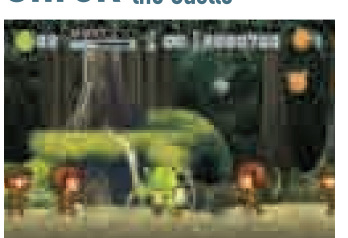
Tarzan Rückkehr in den Dschungel



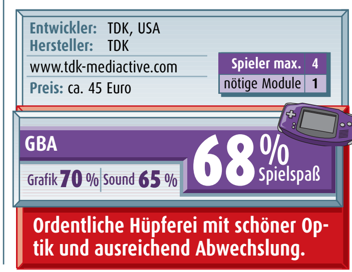
Schwingt die Handheld-Liane: Lendenschurzträger Tarzan hüpft in seiner Disney-schen Zeichentrickinkarnation durch vier Welten mit je fünf Levels. Wie es sich für ein zünftiges GBA-Jump'n'Run gehört, flitzt Ihr durch scrollende Bitmap-Landschaften, weicht Feinden aus und freut Euch über Abwechslung in Form von z.B Lorenfahrten oder Rutschpartien. Leider dämpft das etwas zu hohe Spieltempo gekoppelt mit teils fieser Gegnerplatzierung die Freude am Geschehen. *us*



Shrek Hassle at the Castle



TDK macht dem grünen Film-Oger Beine und schickt ihn auf dem GBA in neue Abenteuer. Bei "Hassle at the Castle" wuselt Ihr genretypisch durch seitlich scrollende Levels, verdrescht großkopfige Feinde und hüpft über Abgründe. Für den Schuss Abwechslung sorgen die wählbaren Figuren mit dezent unterschiedlichen Fähigkeiten. Zudem gibt's Abschnitte, in denen Ihr z.B. einen Begleiter schützen sollt. Hört sich nett an und sieht auch hübsch aus – für Jump'n'Run-Fans ist "Shrek" einen Blick wert. *us*







SUCHE

NINTENDO

Suche für NES Adventure Quest, Cosmic Spacehead, für Super Nintendo Speedy Gonzales. Verkaufe Super Nintendo, NES und 3 Nintendo64-Kampfspiele, z.B. Fighters Destiny.
Tel. 0160/2036785 (19-22 Uhr)

SEGA

Suche **Dreamcast** mit 2 Controllern, 1 Memory Card und den Spielen Shenmue, Metropolis Street Racer, Virtua Striker2, biete bis 90 Euro.
Tel. 0162/8551621 (auch SMS)

PLAYSTATION

Suche günstig **Playstation 2** mit möglichst 2 Spielen bis 200 Euro zu kaufen.
T. 05523/303143, 0175/6571833

Suche **Playstation 2**, tausche gegen Nintendo Gamecube mit 1 Spiel (Luigi's Mansion), 1 Memory Card und Controller oder verkaufe für 200 Euro.
Tel. 02631/28619

SONSTIGES

Ich suche laufend **Videospiele & Spielkonsolen** aller Nintendo, Sony und Sega-Systeme sowie Xbox – auch komplette Sammlungen, ruft einfach an.
Tel. 0160/97933018

Suche für Prügelspiel (PSone) Xplodercodes (englische Version) und andere Cheats, für King of Fighters EX Neo Blood (Game Boy Advance) Xplodercodes.
Tel. 0179/2772856

Suche den kompletten **Chrono-Trigger-Soundtrack (OSV)**: Japan-Import, 3-CD-Box, zahle sehr gut! Bin auch für Suchtipps dankbar.
Tel./SMS: 0162/1034481 (Torben)

Konsolen aller Art von 8-128 Bit, auch gerne Oldies und Exoten und gesammte Sammlungen.
T. 08586/979855 (Mike, 12-19 h), Mail: toxicwolves@t-online.de

T-Shirts & Pullover zu Videospielen + Filmen, z.B. Final Fantasy7, Shenmue, American Beauty usw.
Mail: henryrollinsrockt@gmx.de

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe **für Gamecube**: Star Wars Rogue Leader 35 Euro und F1 2002 30 Euro, auch noch Nintendo64 mit Zubehör für 180 Euro.
Tel. 03591/605587

Game-Boy-Color-Sammlung neu ca. 470 Euro, Verkauf 220 Euro, inkl. GBC, Tetris, Zelda, Harvest Moon, Wario Land2, Mario Bros., Conker, Kamera, Printer, Mickey's Racing, Pokémon Gelb, Donkey Kong Country, Netzteil, nur komplett.
Tel. 0174/6208818,
Mail: gusyz@t-online.de

Verkaufe **Gamecube**, 2 Memory Cards und 7 Spiele: Resident Evil, Super Mario Sunshine, Timesplitters2, Wave Race Blue Storm, 007 James Bond, Luigi's Mansion, Eternal Darkness, alles neuwertig, nur zusammen für 300 Euro.
Tel. 0175/1665144

Gamecube: Resident Evil 40 Euro, Super Smash Bros. Melee 40 Euro, Pikmin 35 Euro, Aggressive Inline 40 Euro, Luigi's Mansion 35 Euro, alles Topzustand, Versandart nach Wahl.
T. 06131/236467, 0175/7658240

SEGA

Tausche/verkaufe ständig Spiele: Für Mega Drive ca. 100 Titel aus allen Bereichen, für Saturn ca. 40 Titel, Dreamcast ca. 20 Titel, aus Genres Ballern, RPG, Hüpfspiel oder Action, auch Raritäten.
Tel. 0171/7978105 (abends)

Verkaufe **für Dreamcast**: Seaman inkl. Mikrofon, Alien Front Online mit Mikrofon, D2, Bomberman Online, Death Crimson OX, Ooga Booga, Typing of the Dead, Marine Fishing, Elemental Gimmick Gear. Tel. 0162/1718083,
Mail: alex586@gmx.de

Dreamcast PAL mit 5 Spielen, 1 Demo, 1 Memory Card + Dreamkey3 für Internetzugang, alles original für zusammen 250 Euro. Spiele: Resident Evil Code Veronica, Shenmue, Soul Calibur usw.
Tel. 02293/903065

PLAYSTATION

Panzer General 50 Euro, Panzer General2 20 Euro, Clock Tower 20 Euro, Horrorspiel (us) 20 Euro, Alone in the Dark 25 Euro, Nuclear Strike 25 Euro. Alle Spiele in Topzustand.
Tel. 0214/8707277

Für Playstation: Vandal Hearts (us), Action Bass (us), Alundra (jp), Cosmic Race (jp), Dino Crisis (us), Hexen (us), Pitfall 3D (us), Rising Zan (us), Sno-Cross Championship (us) usw. je 25 Euro.
Tel./Fax. 030/6258637

Für PS2 Maximo, Grandia2, Fireblade, für PSone Final Fantasy8. Suche für PSone Bubble Bobble.
Tel. 0160/1471505

XBOX

Das Ding, Myst3, Turok (UK), Enclave, Morrowind nur je 25 Euro. Xbox + 2. Controller + RGB-Optik-Kabel + Porto/Nachnahme nur 180 Euro. PS2 mit Zubehör (6/2002) 180 Euro.
Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau
Tel. 0304/8825696 (nur Fr-So)

EXOTEN/OLDIES

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Konsole** + Spiele, MVS 1-4 Slot Boards + MAK-Konsole, Platinen, MVS-Spiele. Komplett-Automaten: Terminator 2, Prügelspiele usw. Alles weitere auf Anfrage.
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Neo Geo AES, MVS, CD, MAK, Platinen, PC-Engine, Super Nintendo, Mega Drive, PSone, PS2, Jaguar, 3DO, Amiga CD32, Philips CD-i, NES, Master System usw., Spiele + Konsolen, Tausch möglich.
T. 0552/655403, 0179/3244934, www.snkneogeo.de

Verkaufe über **500 Spiele**, auch Konsolen, für Mega Drive, Mega-CD, 32X, Master System, Game Gear, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, Dreamcast, 3DO, Jaguar, Neo Geo CD, viele Raritäten, Anruf lohnt sich.
Tel. 06253/21626

Mega Drive + Mega-CD Raritäten (dt, us, jp). Mega Drive: 30 PAL, 9 + 5 jp. Mega-CD: 8 PAL, 3 us + 2 jp. Spiele. 1 CDX für Mega-CD. Action Replay2 für Mega Drive. Preise per Mail oder alles für 300 Euro.
norbert.nengelken@sega-europe.com

Sega Multi-Mega im Topzustand! Limited Edition, Scartkabel, 2 Mega-CD- und 1 Mega-Drive-Spiel, 2 6-Button-Pads in OVP, technisch + optisch 1A! Für 300 Euro VB.
Tel. 02421/292563,
norbert.nengelken@sega-europe.com

SONSTIGES

PAL-PS2: Jet Ion GP, Blade2, Grand Theft Auto3, Agg. Inline, Burnout2, NfS Hot Pursuit2. Xbox PAL: Colin McRae Rally3, Timesplitters2, Hunter usw. Auch PS2 (us) Red Faction2, Contra u.a., suche Red Faction, Jak and Daxter, Tausch nur aus Schweiz.
Tel./SMS: 0041/796559943

Verkaufe sämtliche **Videospiele** für Saturn (jp, us, PAL), Dreamcast (jp), PS2 (jp) und auch Konsolen, mehr Infos am Telefon.
Tel./SMS: 078-734-44-86 (Schweiz, Andreas)

Xbox: Conflict Desert Storm 35 Euro, F1 2002 30 Euro. PS2: Zone of the Enders, Tony Hawk's Pro Skater3, Wipeout Fusion, Metal Gear Solid2, Splashdown zusammen für 80 Euro, einzeln 25 Euro. Nintendo64 + 2x Rumble Pack + Memory Card für 80 Euro.
Mail: andi.grundler@gmx.net

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an:

Cybermedia Verlags GmbH
Kleinanzeigen
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

▶ SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

▶ VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.

Name, Vorname ____ Straße, Nr. ____ PLZ, Ort ____

Ort ____ Datum ____ Unterschrift ____

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

NEU

Jetzt am Kiosk

Sex im TV
Hardcore-Pornos erobern die Bildschirme: Erotik via Satellit – das wird geboten.

TV-Server statt Videofrust
Ganz anders fernsehen: Endlich unabhängig vom TV-Programm.

Geheim!
Wie man ohne d-box Premiere schaut



www.satundkabel.de

Wen juckt Rare?

Rare, Rare, Rare... Alle reden über Rare, doch habt Ihr daran gedacht, dass Rare nur über die Jahre gehypt wurde. Die besten Angestellten gehören jetzt zu Free Radical, das heißt, dass geniale 90%-Spiele nicht mehr so oft vorkommen werden. Wie man ja bei "Starfox" sieht – und das bei soviel Entwicklungsszeit, das Spiel hätte fürs N64 rauskommen sollen wie "Kameo". Außerdem fand ich, dass schon "Donkey Kong 64" Müll war, denn eine würdige "Donkey Kong Country"-Fortsetzung war es nicht.
Sieht es wirklich düster für den Gamecube aus, mit den vielen exklusiven Titeln? Was ist mit Silicon Knights und Retro Studios, von denen kommen jetzt "Too Human" und (ich hoffe) "Raven Blade". Man sah in "Eternal Darkness" und "Metroid", wieviel Talent die haben. Außerdem hat Capcom ja "Dead Phoenix", "Killer 7" oder "P.N. 03" exklusiv für den Gamecube angekündigt. Und was will man lieber: Squaresoft-RPGs (hoffentlich kommt "Mario RPG 2") oder knuddelige Jump'n'Runs von Rare? Geniale Hüpfspiele schafft Nintendo schon alleine, wie man bei "Super Mario Sunshine" gesehen hat. Düster wird es für den Gamecube bestimmt nicht aussehen, da er fast überall in den Verkaufscharts vor der Xbox steht.

Francesco Mio, via E-Mail

Stimmt schon, hie und da wird die Wichtigkeit eines bestimmten Entwicklers für das Marktpotenzial einer Konsole überschätzt – nichtsdestotrotz hat Microsoft mit dem Rare-Deal einen gewaltigen Schritt in die Richtung 'Wir nehmen's ernst, also solltet Ihr's auch tun' gemacht. Dass es auf dem Gamecube in Zukunft in einem annehmbaren Umfang Exklusiv-Titel geben wird, ist ebenfalls nicht verkehrt. Dennoch muss man sich fragen, womit Nintendo in der zweiten Hälfte des Jahres punkten will, wenn "Metroid Prime" und "Zelda" letztlich in Europa auf den Markt gekommen sind.

Contra Xbox-Live

Statt den Xbox-Live-Service so hochzuloben, solltet Ihr damit kritisch umgehen. Habt Ihr schon mal an die Kosten gedacht, die beim Xbox-Live-Spielen entstehen, ich frag' mich, welcher normale Bürger sich das leisten kann. Da wäre zum einen der DSL-Anschluss, welcher 60 Euro im Monat kostet, die 60 Euro Jahresgebühr und als letztes die 15 Euro Monatsgebühr nach einem Jahr. Macht zusammen 800 Euro im Jahr. Die Monatsgebühr ist in meinen Augen eine Frechheit, auch wenn man den Service nicht benutzt, wird man zur Kasse gebeten. Ihr tut so, als gebe es Xbox Live geschenkt, so ist es nicht.

Fehmi Cil, Worms

Xbox-Live-Spielen ist sicherlich kein billiges Vergnügen, wie Du aber auf diese Zahlen kommst, ist uns doch ein bisschen schleierhaft. So wäre es ungerecht, die gesamten DSL-Kosten (die von Dir zudem etwas zu hoch geschätzt sind) auf die Xbox umzulegen: Schließlich nutzt der Großteil der DSL-Besitzer die schnelle Leitung bevorzugt zum Surfen und Download und nicht nur zum Zocken. Punkt 2: In den 60 Euro fürs erste Jahr sind neben dem Online-Account auch eine DVD und das Headset enthalten. Drittens: Noch nie hat jemand irgendwas von 15 Euro im Monat gesagt – Microsoft hat noch kein Preismodell öffentlich kommuniziert, selbst eine kostenfreie Lösung ist denkbar.



Pro Xbox-Live

Man glaubt ja kaum, dass ausgerechnet Microsoft mich zu meinem ersten Leserbrief veranlasst! Aber es scheint so, als würde Billy-Boy mit seiner Xbox so langsam die Kurve kriegen. Da ist zum einen das göttliche "Splinter Cell" (weiß nicht, wann ich das letzte Mal von einem Spiel so begeistert war), und zum anderen der (inoffizielle) Start von Xbox Live. Nach unseligen Dreamcast-Online-Erfahrungen (obwohl die Konsole genial war), hat mich meine erste "MotoGP"-Session total vom Hocker gehauen. Einfache Benutzerführung, cooles Headset, reichlich Optionen und... es klappt sofort. Ich kann es kaum erwarten, "Phantasy Star Online" mit Headset zu zocken, traumhaft. Auch wenn Sony bis auf weiteres Marktführer bleibt, wird sich Microsoft meines Erachtens zu einem Ernst zu nehmenden Konkurrenten entwickeln.
Noch kurz zu Euch: Mit Abstand bestes Konsolen-Mag, die 'Frischzellenkur' hat euch gut getan. Bleibt weiter so kritisch und objektiv. Zum Schluss ein kleiner Vorschlag: Wie wär's, wenn ihr das komplette Tagebuch von Big Blue Box nach Abschluss der Serie zum Download bereitstellen würdet? Habe schon mehrfach Tränen bei der Lektüre gelacht.

Herb, via E-Mail

Die Einfachheit, mit der man ins Netz kommt, war der Punkt, der auch uns am meisten an Xbox Live fasziniert hat (neben dem im Multiplayer-Modus hervorragend spielbaren "MotoGP" natürlich). Dass Dir unser Big-Blue-Box-Tagebuch gefällt, freut vor allem den Chefredakteur, der scheinbar der einzige hier ist, der die abstrusen englischen Gedanken witzig findet.

Dritte RPG-Welt

Leider gibt es einen sehr unerfreulichen Grund, Euch zu schreiben: Die Veröffentlichungspolitik einiger Spielehersteller, wobei sich Square besonders hervortun. Als ich damals eine Playstation besaß, die auch US- und japanische Versionen abspielte, hatte ich immer die genialsten Square-Spiele (z.B. "Saga Frontier", "Final Fantasy Chronicles", "Parasite Eve 1" etc.), und die Welt war für mich in Ordnung. Als meine Playstation endgültig kaputt ging, blieb mir leider nichts anderes übrig, als meine wunderschöne RPG-Kollektion zu verkaufen. Nun bin ich stolzer Besitzer einer PS2, vermisse meine alten Spiele aber doch sehr. Ich habe mich zwar sehr gefreut, dass von "Final Fantasy Anthology" eine Europa-Edition erschienen ist und auch "Final Fantasy 6" als PAL-Version rauskam, aber wie das nun mal ist – mir genügt das noch lange nicht. Warum kriegt eine derart beliebte und leistungsfähige Softwarefirma wie Square es nicht gebacken, ihre Spieleperlen, die im Gegensatz zu so manchen 'Film-Projekt' auch mal Gewinn abwerfen würden, dem deutschen Rollenspieler zugänglich zu machen? Wenn man dieser Frage auf der Homepage www.squaresoft.de nachgehen will, liest man so inhaltlich wertvolle Sätze wie "Marktanalysen zeigten, dass diese Spiele nicht gewünscht sind" (seltsam, mich hat da noch niemand gefragt...) oder fadenscheinige Ausreden wie "Die Entwickler dieses Spiels arbeiten bereits an anderen Projekten und haben keine Zeit, eine Übersetzung vorzunehmen" (ach so ist das, Square beschäftigt nur ca. 15 Leute, die sich mit sowas auskennen). Was wollen sie damit erreichen? Square sollten ihre hochtrabenden Marktanalysen nicht so bierernst nehmen, und lieber etwas tun, das den deutschen Spieler erfreut.
Aber dazu ist der PAL-Markt wohl nicht wichtig genug! In Asien hat sich wohl noch nicht herumgesprochen, dass die Menschen, die in Europa leben, schon lange keine flachschädeligen Barbaren mehr sind, denen RPGs zu anspruchsvoll sind. Anscheinend

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

MAN!AC-MEINUNG NR.2

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 12/2002 ging es um den Verkauf von Rare an Microsoft. Wir fragten Euch, ob Ihr an Nintendos Stelle ebenso mit Eurem langjährigen Exklusivpartner verfahren hättet. Hier das Ergebnis:

88%
6%
6%

A Rare sind geniale Entwickler, die man nicht verkauft.

B Für mich zählt nur der Profit, also weg damit.

C Wer ist denn eigentlich Rare?

bleibt als einziges Mittel nur noch der Boykott. (...)
Ich hoffe, dass Square und andere Hersteller sich eines Besseren besinnen und die Rollenspiel-Sonne auch auf Deutschland scheint.

Jan-Marc Schwindowski, München

Auch wenn der von Dir formulierte Zusammenhang zwischen zivilisatorischer Reife und der Befähigung zum Rollenspiel nicht ganz haltbar ist, so ist Deine Klage nicht unberechtigt. Damit Du noch ein bisschen mehr zum Zähneknirschen hast, hier eine aktuelle Konami-Mitteilung: "Suikoden 3 wird nicht in Europa erscheinen. Probleme bei der Lokalisierung zwingen Konami of Europe zu dieser Entscheidung, ein sicherlich sehr gutes Spiel nicht zu veröffentlichen. Ohne eine entsprechende, eingedeutschte Version macht dies keinen Sinn." Hier darf man kräftig über die logischen Zusammenhänge grübeln: Wieso z.B. macht eine europäische Version keinen Sinn, wenn man Probleme bei der deutschen Lokalisation hat? Eine US-Version existiert bereits – es wäre also kein Problem, zumindest eine englischsprachige PAL-Fassung auf den Markt zu bringen.
Die Macht der Marktanalysen solltest Du hingegen nicht unterschätzen: RPGs besitzen viel Text, die Eindeutschung ist teuer und umständlich. Gibt es zu wenige Interessenten für ein Spiel, lohnt sich die Veröffentlichung schlicht nicht.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Der Fazittext zu "Jedi Outcast" (MAN!AC 01/2003, S. 89) war leider nur 'Blindtext' – Stephan hatte hier geschlampt und keiner hat's gemerkt.

MEA CULPA: Das Inhaltsverzeichnis bot letzte Ausgabe diverse fehlerhafte Seitenangaben. Wir entschuldigen uns für die entstandene Verwirrung.

MEA CULPA: Ein weiteres Mal haben sich MAN!AC-Awards in den Tiefen des Layouts verflüchtigt. "Medal of Honor Frontline" (Xbox), NHL 2003 und NHL Hitz 20-03 (beide Gamecube) verdienen natürlich unsere 'Besonders wertvoll'-Plakette.

UPDATE: Das PAL-Mulitplattform-Spiel zum Film "Minority Report" wurde auf März verschoben.

Rechtsbeistand

In der aktuellen Ausgabe der MAN!AC befindet sich im Bereich Knowhow ein Bericht über Reparaturen defekter Soft- und Hardware. Dieser Artikel ist teilweise falsch und verwirrend. Ich bin selbst Rechtsreferendar, und möchte Euch nun die tatsächliche Sachlage erläutern:
Zunächst muss man den Leser darauf aufmerksam machen, dass er einen Kaufvertrag mit seinem Händler geschlossen hat, und nicht mit dem Hersteller. So kann es für ihn zunächst irrelevant sein, wie lang die Herstellergarantie ist. Er hat sich an den Verkäufer zu wenden, der in der Regel an die gesetzlichen Bestimmungen gebunden ist. Der Gesetzgeber hat mit der Schuldrechtsreform für alle Kaufverträge, die nach dem 31. 12. 2001 geschlossen wurden eine Gewährleistung von zwei Jahren vorgesehen. Kaufverträge die vorher geschlossen wurden, bieten dem Käufer eine sechsmonatige Garantie. (...)
Sollte ich z.B. eine Konsole kaufen, und nach fünf Monaten merken, dass diese defekt ist, so habe ich dem Verkäufer die Möglichkeit einzuräumen, den Fehler nachzubessern. Sollte er dies nicht (oder nicht in einem angemessenen Zeitraum) tun, so stehen mir Rechte wie der Rücktritt zu. In der Regel wird der Kunde diesen wählen, wobei die empfangenen Leistungen (Verkäufer hat Geld empfangen und der Kunde die Konsole) gegenseitig zurückzugeben sind. Das ist das, was man allgemein als 'Umtausch' bezeichnet.
Man soll aber an dieser Stelle nicht dem Irrglauben verfallen, man könne nun innerhalb von zwei Jahren ohne Probleme alles 'umtauschen', was einen Fehler hat. Der Fehler muss nämlich 'bei Gefahrenübergang' bestanden haben! Gefahrenübergang liegt in der Regel bei der Übergabe der Sache vor. Das ist also der Zeitpunkt, zu dem man im Geschäft die Konsole in die Hand gedrückt bekommt – hier muss die Konsole praktisch fehlerhaft gewesen sein. Sollte der Gamer die Konsole im Versand bestellt haben, so geht die Gefahr mit Übergabe der Ware vom Verkäufer an den Spediteur, die Post etc. auf den Käufer über. Wer bis jetzt mitgedacht hat, wird sich die Frage stellen, wie er denn beweisen soll, dass die Konsole ihre Macken schon hatte. Richtig. Wir kommen zum nächsten Problem, nämlich zur Beweislast! Zwei Jahre Garantie hört sich gut an, jedoch trügt der Schein. Der Gesetzgeber hat festgelegt, dass gesetzlich vermutet wird, wenn in den ersten sechs Monaten nach dem Kaufdatum ein Fehler auftreten sollte, dieser schon bei Gefahrenübergang vorlag. Für die ersten sechs Monate also kein Problem. Für die weiteren eineinhalb Jahre hat hingegen der Kunde zu beweisen, dass der Fehler schon bei Gefahrenübergang vorlag! Ihr seht: Es ist nicht alles Gold, was glänzt! Da freut man sich als Verbraucher über zwei Jahre Garantie, und dann sowas. Nebenbei sei erwähnt, dass größere Handelsketten in der Regel keine Zicken machen und die Konsole auch nach eineinhalb Jahren ohne Anstalten umtauschen oder reparieren. In der Regel hat man nur in den kleineren Geschäften oder bei Versandfirmen Theater, weshalb man sich überlegen sollte, ob man wirklich im Versand bestellt (mir ist schon klar, dass man "Ikaruga" nicht bei Karstadt bekommt, ich beziehe mich wirklich nur auf 08/15 PAL-Krimskrams). (...)

Sascha Goussetis, via langer E-Mail

Wir danken Sascha für seine Ausführungen, die wir leider etwas beschneiden mussten.

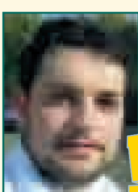


Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Mehr Dreamcast?

Ich habe ein paar Fragen an Bigben, die mit Sicherheit jeden Dreamcast-Spieler (von denen es ja wahrlich genug gibt) brennend interessieren:
1) Was wurde aus den Spielen die eigentlich fest versprochen waren,wie z.B. "Propeller Arena" (Spiel komplett fertig, es hatte sogar schon eine Bestellnummer bei Bigben), "Guilty Gear X", "Alien Front Online" etc.?
2) Warum hat BigBen aufgehört, Dreamcast-Spiele zu publishen? Soweit man gehört hat, zog Bigben eine positive Bilanz aus diesem Unterfangen.
3) Werden vielleicht doch noch einige Spiele kommen wie z.B. "King of Fighters 2001", "Sakura Wars 4", "Ikaruga" etc.?

Daniel Knabe, via E-Mail



Marc Küpper
Brand Manager, Bigben

Bis auf "Propeller Arena", welches aufgrund der Ereignisse des 11. September von Sega gecancelt wurde, sind sämtliche angekündigten Spiele auch erschienen. Im Gegensatz zu amerikanischen Dreamcast-Usern kamen die Fans hierzulande gar in den Genuss, "Shenmue 2" und "REZ" spielen zu können, was nicht zuletzt unserem Engagement zu verdanken ist. "Guilty Gear X" und "Alien Front Online" waren nie von uns angekündigt und standen auch nicht zur Diskussion. Die zu erwartenden Durchverkaufszahlen für neue Dreamcast-Titel sind zu niedrig, um weitere Spiele für diese Plattform profitabel vermarkten zu können. Zudem sind die nach "Shenmue 2" in Japan erschienenen Titel auf eine sehr kleine Zielgruppe von Hardcore-Gamern zugeschnitten. Ihr Absatzpotenzial steht in keinem Verhältnis zu finanziellem Aufwand und Risiko. Weitere Releases für Dreamcast sind von unserer Seite nicht geplant.

KNOWHOW


Retter: Das "Mega Memory" steckt Ihr zwischen Modul und Game Boy.

Oldie-Module mit neuer Power


Geniales Strategiespiel, aber ohne Speicherbatterie nutzlos: "Advanced Military Commander" für Mega Drive ist bereits zwölf Jahre alt – ohne Batterie-Update ein hoffnungsloser Fall.


Bei der Batterie handelt es sich meist um eine Standard-Knopfzelle, hier rot markiert die CR2032 mit drei Volt – diese findet Ihr in jedem Elektroladen.

Modchip schädigt PS2

Wer seine PS2 mit dem berüchtigten Mod-Chip "Messiah" ausgerüstet hat, muss bei längerem Betrieb mit Schäden am DVD-Laufwerk rechnen: Nach der Installation versorgt der Chip das Laufwerk mit zu hoher Stromspannung, die die Lebensdauer Eurer Hardware erheblich herabsetzt – teure Reparaturen sind die Folge.

All-in-One-Chip für PS3?

Auf dem 'International Electron Device Meeting' in San Francisco präsentierte Sony Anfang Dezember Details zu einer neuen Chip-Technologie, die auch in die Playstation 3 integriert werden soll: Zusammen mit Toshiba und IBM entwickelte Sony den 65-Nanometer-Chip, der erste Prozessor mit eingebauten 32 Megabyte DRAM-Speicher. Weil sich Speicher und Rechenchips ein Bauteil teilen, wird die neue Technik eine deutlich höhere Schaltgeschwindigkeit besitzen als Systeme mit getrennten Einheiten. Sony nennt dies den entscheidenden Schritt zu Herstellung von 'Single-Chip-Systemen'.

Knowhow-Themen im Überblick

Module für die Ewigkeit: Wer sich ein aktuelles Game-Boy-Spiel wie "Tony Hawk's Pro Skater 3" kauft, der braucht keine Angst zu haben, dass sein Spielstand eines Tages vom Modul verschwindet. Dank EEPROM-Chip brauchen neue Module keine Energie, um die Spielstände nach dem Ausschalten zu speichern. EEPROM steht für 'electrically erasable programmable read-only memory' – ein elektrisch beschreibbarer Speicher also, der auch ohne Strom seine Daten behält.

Früher war das anders: Mega-Drive- und Super-NES-Module besitzen eine eingebaute Batterie, die für den Erhalt Eurer Savegames sorgt. Ist sie nach etwa zehn Jahren ausgepowert, verflüchtigen sich Eure High-Scores und neue Spielstände können nicht mehr gesichert werden. Damit geben wir uns nicht zufrieden: MAN!AC klärt, wie Ihr Eure Oldiemodule mit neuer Batterie ausstattet.

Nintendo-Spiele: Kunden des Videospiel-Veteranen haben gut lachen, denn der Konsumenten-Service rüstet selbst die ältesten NES-Spiele mit neuer Batterie aus. Bei Konsolenspielen zahlt Ihr sechs Euro, alte Game-Boy-Module werden schon für vier Euro überarbeitet. Der Service gilt auch für Spiele von Drittherstellern wie z.B. Acclaim oder Konami. Ihr könnt auch gleich eine Reinigung von Platine und Kontakten in Auftrag geben, das kostet weitere vier bis acht Euro pro Modul – werft dazu einen Blick auf die ausführliche Service-Seite von www.nintendo.de.

OP beim Experten: Module für Sega-, Atari- oder andere Konsolen bringt Ihr zum Fernsehtechniker oder zu den Hardware-Profis von www.wolfsoft.de, hier kostet das Auswechseln der Batterie zehn bis 15 Euro. Bastler können das Modul auch selbst öffnen, dafür braucht Ihr je nach Hersteller aber Spezialwerkzeug für die Schrauben: Die Knopfzelle ist meist auf zwei Metallbänder genietet, die auf die Platine gelötet sind. Ihr könnt die Bänder vor der Niete abschneiden oder sie durch zwei Kabel ersetzen, die Ihr auf die neue Batterie lötet. Isoliert die Batterie mit Klebeband.

Vorsorge: Ihr habt schon das allererste "Final Fantasy" durchzockt und bangt jetzt um Euren Spielstand? Eine Operation am lebenden Patienten ist bei Wolfsoft möglich, Erfolg wird aber nicht garantiert: Die Technik-Experten überbrücken dann die Batterie, bevor sie ausgewechselt wird. Auf Nummer sicher geht Ihr mit seltenem Spezialzubehör: Den Batteriespeicher von Game-Boy-Modulen könnt Ihr vor der Reparatur mit Datels "Mega Memory" oder Blazes PC-Adapter "MPXchanger" auslagern. Beide Accessoires sind nicht mehr im Handel, sucht auf dem Gebrauchtmarkt. Für Konsolenmodule gibt es ebenfalls passendes Werkzeug, der Umgang damit ist aber rechtlich bedenklich: Backup-Systeme bieten die Möglichkeit, Spielstände von alten Modulen auf PC-Festplatte zu sichern. *oe*

Emulator-Modul für Playstation



Heimentwicklerspiele für Game Boy, Master System, Game Gear und PC-Engine gibt es wie Sand am Meer, aber wer will Videospiele schon auf dem PC zocken? Sammler dieser kostenlosen Hobby-Software besorgen sich einen Emulator für Konsole: Der "Emulator Z" wird auf Modul geliefert und wandert in den Parallel-Port der alten Playstation – Ihr braucht also eines der Modelle SCPH-100x bis 750x, bei denen diese Schnittstelle vorhanden ist. Dank eingebautem Menüsystem wird die eingelegte CD nach kompatiblen Spielen durchsucht, Ihr müsst dann nur noch wählen. Auch zukünftige Updates der Emulator-Software erledigt Ihr via CDR. Der "Emulator Z" gibt's für 13 Euro bei www.lik-sang.com.

Fun 2 Play

Speed Link treibt's bunt: Das 'Fun 2 Play'-Pad gibt's wahlweise mit dem Aufdruck eines süßen Manga-Mädels oder in hipper Tarnfarbe. Der tadellos verarbeitete Controller liegt sehr gut in der Hand, die exakten Analog-Sticks sind jedoch ein bisschen zu leichtgängig. Turbo- und Zeitlupe-Tasten runden die Ausstattung ab. Einer Katastrophe gleich kommt das Steuerkreuz: Ständig knarzt und scheppert es, als ob das Zubehör gleich auseinanderfällt.

Hersteller:	Speed Link
System:	PS2, PSone
Preis:	ca. 15 Euro

Äußerst preisgünstiger Controller in cooler Optik: Gute Verarbeitung, akzeptable Analog-Sticks und angenehmes Anfassgefühl überzeugen. Das Steuerkreuz ist unter aller Kanone!

MAN!AC Wertung ✔✔✔

X-Mas Gamepad

Wurde langsam auch Zeit: Jetzt könnt Ihr endlich vor Wut ins Pad beißen und gleichzeitig Euren Blutzuckerspiegel ins Lot bringen. Das kabellose 'X-Mas Gamepad' gefällt mit sechs bunten Bonbonbuttons, einem durchgehenden Zuckerguss-Steuerkreuz und zeitlosem Design. Sträflich vermisst haben wir dagegen die obligatorischen Schultertasten – nach dem ersten Biss war dieser kleine Minuspunkt jedoch schnell vergessen...

Hersteller:	Speed Link
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	nicht bekannt

Die ultimative Alternative für Ökos und alle gestressten "The Getaway"-Zocker: Kabelloser, streng limitierter Lebkuchen-Controller mit Völlegefühlgarantie.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

DVD Remote

Frischgebackene PS2-Besitzer mit DVD-Ambition benötigen zum Heimkinoglück dringend eine Fernbedienung – wer will schon via Pad durch die Menüs klicken? Die 'DVD Remote' von Speed Link bietet ein durchgeschliffenes Empfangsteil, sinnvoll angeordnete Tasten und die Möglichkeit, jederzeit zwischen Controller- und Fernbedienungsfunktion zu wechseln. Das Zubehör liegt gut in der Hand und arbeitet tadellos.

Hersteller:	Speed Link
System:	PS2
Preis:	ca. 20 Euro

PS2-Fernbedienung mit durchgeschliffenem Empfangsteil, angenehmem Handling und ordentlicher Verarbeitung. Eine preisgünstige Alternative zu Sonys edlem Original.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

Wave Bird



Endlich gibt's Nintendos kabellosen Controller auch in Deutschland. Der funkgesteuerte 'Wave Bird' arbeitet mit zwei AAA-Batterien (im Lieferumfang enthalten) und lässt sich via Drehregler auf 16 verschiedene Frequenzen kalibrieren. In puncto Handling unterscheidet sich das schmucke Pad nur unwesentlich vom kabelgebundenen Standardmodell: Der Analog-Stick ist ein Musterbeispiel an Präzision und die robusten, 'erfühlbaren' Aktionstasten erlauben eine intuitive Steuerung. Unverständlich mutet dagegen der Wegfall des Rumble-Features an – durch diese Sparmaßnahme bleiben Euch wichtige Spielinformationen vorenthalten.

Hersteller:	Nintendo
System:	Gamecube
Preis:	ca. 40 Euro

Funkgesteuerter Controller mit vorbildlicher Ergonomie, exzellentem Analog-Stick und tadelloser Verarbeitung. Lediglich die mitunter spielrelevante Rumble-Funktion fehlt.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

ZUBEHÖR

Airflo



Jeder Pad-Hersteller hat sein eigenes Rezept gegen üblen, weil rutschfördernden Handschweiß: eine spezielle Gummierung, geriffelte Aufsätze oder eine schlanke Griffform. Die Firma Nyko rückt dem Tabuthema mit Hightech auf den Leib: Ein eingebauter Ventilator kühlt über Luftschlitze wirkungsvoll Eure Hände, die Stromversorgung geschieht via USB-Anschluss. Leider ist das Pad durch den Einbau eines Lüfters recht klobig geraten, im Vergleich mit dem Sony-Original leidet dadurch das Spielgefühl.

Hersteller:	Nyko
System:	PS2, PSone
Preis:	ca. 30 Euro

Kampf dem Schweiß: Robuster Controller mit aktiver Handkühlung und ordentlichen Analog-Sticks. Durch die großen Ausmaße leidet jedoch die Ergonomie.

MAN!AC Wertung ✔✔✔

Controller S

Jetzt kommen PAL-Xbox-Besitzer doch noch in den Genuss des wesentlich ergonomischeren, weil kleineren 'Controller S'. Im Gegensatz zum klobigen Original-Microsoft-Pad erreicht Ihr die Aktionstasten ohne groß umgreifen zu müssen, auch die nun plane Oberfläche der Buttons fühlt sich wesentlich angenehmer an. Die beiden Analog-Sticks gefallen mit guter Präzision und rutschfester Oberfläche. Lediglich der Preis ist mit satten 40 Euro ziemlich hoch ausgefallen.

Hersteller:	Microsoft
System:	Xbox
Preis:	ca. 40 Euro

Das bessere Microsoft-Pad: Der 'Controller S' liegt gut in der Hand, die Aktionstasten sind gut erreichbar und die Analog-Sticks präzise. Nur der Preis macht noch Bauchschmerzen.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

ZUBEHÖR-REFERENZEN – JOYPADS

Playstation 2	Xbox	Gamecube
1. Dual Shock 2	**1. XS Pad**	**1. Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** Tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. Die Analog-Sticks dürften etwas straffer sein.	**Fazit:** Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
2. Advanced PS2-Controller	**2. S-Controller**	**2. Wave Bird**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen.	**Fazit:** etwas straffere Analog-Sticks als die Bigben-Konkurrenz, jedoch doppelt so teuer.	**Fazit:** wie das Original, nur ohne störendes Kabel; leider auch ohne Rumble-Funktion.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔
3. Basic PS2-Controller	**3. Microsoft-Pad**	**3. MC Cubicon Pad**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Mad Catz
Preis: ca. 25 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 25 Euro
Fazit: puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis.	**Fazit:** für kleine Hände etwas klobig; gute Verarbeitung, überzeugende Schultertasten.	**Fazit:** für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔



UNREAL CHAMPIONSHIP

Wall Jump:

Für alle, die im Internet erfolgreich durch die "Unreal"-Arenen jagen wollen, ist die Kenntnis der Special Moves ein Muss. So solltet Ihr zum Beispiel den Wall Jump im Schlaf beherrschen, um Raketen auszuweichen oder schnell aus dem Feuerbereich eines Gegners zu entwischen. Habt Ihr eine Mauer zur Rechten, springt Ihr zuerst nach oben und nach rechts und dann von der Mauer ab nach links. Wenn die Mauer links steht, sind die Richtungen entsprechend vertauscht. Mit dem richtigen Timing klappt der Trick jedesmal.

Agility-Powerup:

Wenn Euer Adrenalin die Hundert voll macht und anfängt zu blinken, könnt Ihr die folgende Kombination drücken, um Eure Beweglichkeit zu steigern.

↓ ↓ ↓ ↑

Regeneration-Powerup:

Alternativ dazu könnt Ihr auch diese Kombination drücken, wenn Euer Adrenalinwert bei 100 angekommen ist. Dadurch wird Schild und Energie hochgepumpt. Sobald der Balken blinkt, drückt Ihr schnell die Tasten:

↓ ↓ ↓ ↓

Unsichtbarkeits-Powerup:

Auch die Qualität Eurer Tarnung lässt sich verbessern, wenn der Adrenalinstatus 100 anzeigt. Drückt dazu flott diese Kombo:

→ → ← ←

Berserker-Powerup:

Um noch wilder durch die Gegend zu metzeln, könnt Ihr Eure Brutalität per Tastenfolge steigern. Ihr müsst dafür nur warten, bis Euer Adrenalinbalken auf 100 steht.

↑ ↑ ↑ ↑

GHOST RECON

Große Köpfe:

Schlecht für den Schleicheinsatz im Feindgebiet, dafür aber ein witziger Anblick: Soldaten mit Riesenköpfen. Den dazugehörigen Cheat könnt Ihr einfach während des Spiels eingeben.

↓ A X B Y A

Explosive Hühner:

Vorsicht: Sobald Ihr diesen Cheat während des Spiels eingegeben habt, fliegt Euch fortan das gackernde Federvieh mit einem lauten Knall um die Ohren. Das macht Lärm, kann aber genutzt werden, um allzu aufmerksame Wachen abzulenken.

↓ X X Y A B

Flache Charaktere:

Alle Spielfiguren in 2D – das hat zwar keine Auswirkung auf den Spielverlauf, aber der ungewöhnliche Anblick bringt Euch vielleicht dazu, über die Tiefe der Figuren in Clancys Thrillern nachzudenken.

↓ B A X Y A

Zeitlupe:

Die matrixgerechte Beeinflussung des Zeitablaufs gibt Euch Gelegenheit, alle Aktionen perfekt zu timen, ohne in Echtzeit-Hektik einen Aspekt zu übersehen. Wie gehabt gebt Ihr die Tasten während des Spiels ein.

↓ Y Y B X A

Hohe Stimmen:

Auch amerikanische Supersoldaten brauchen ab und zu ein wenig Abwechslung vom Stahlgewitter des Alltags. Anstatt zu saufen, scheinen die Ghosts allerdings lieber an der Heliumflasche zu saugen. Diesen Schluss legt zumindest der Effekt dieses Cheats nahe. Alle Codes werden nach korrekter Eingabe durch eine Bildschirmbotschaft angezeigt.

↓ X A Y B X

RED FACTION 2

Cheats in Massen:

Für die ersten beiden Cheats müsst Ihr Eure Konsole auf englische Sprache einstellen, alle anderen könnt Ihr ohne Vorbereitung eintippen.



Brennende Projektile
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Metzel-Explosionen
▲ ● ✖ ■ ▲ ● ✖ ■

Super-Gesundheit
✖ ✖ ■ ▲ ■ ▲ ●

Unendlich Munition
■ ▲ ✖ ● ■ ● ✖ ▲

Unendlich Granaten
● ✖ ● ■ ✖ ● ✖ ●

Brutale Tode
▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

Director's Cut
■ ✖ ● ▲ ● ✖ ■ ▲

Springende Granaten
● ● ● ● ● ● ● ●

Zombieattacke
✖ ✖ ✖ ✖ ✖ ✖ ✖

Schnelle Rails
● ■ ● ■ ✖ ✖ ▲ ▲

Metzel-Munition
✖ ✖ ✖ ✖ ■ ● ✖ ✖
▲ ● ✖ ■ ● ✖ ■

Metzel-Geschosse
● ● ● ● ▲ ✖ ● ●

Alle Goodies
▲ ▲ ✖ ✖ ■ ● ■ ●

Alle Cheats
■ ● ▲ ● ■ ✖ ▲ ✖

Alle Levels
● ■ ✖ ▲ ■ ● ✖ ✖

NBA INSIDE DRIVE 2003

Cheats Inside:

Alle aufgelisteten Cheats könnt Ihr im Optionsmenü des 'Codes'-Bildschirms eingeben. Um einen Cheat wieder auszuschalten, gebt Ihr das Codewort ein zweites Mal ein.

Unendlich Turbo
SPEEDY

Volleyball
SPIKEIT

Xbox-Basketball
XBALL

ABA-Basketball
STYLIN70S

WNBA-Basketball
WEGOTGAME

Skyline Court
CITYHOOPS

Mehr Dreipunkter
THREE4ALL

Mehr Alley-Oops
DUNKONYOU

Unendlich 'Created Player'-Punkte
MOMONEY

Kleine Spieler
ITSYBITSY



MADDEN NFL 2003

Cheat-Modus:

Haltet im Hauptmenü des Spiels den linken Analogstick gedrückt und gebt die folgende Kombination ein. Ein 'Cheats'-Menü wird freigeschaltet.

Schwarz Weiß Y

■ ■ ■ MAN!AC Tipps-Hotline ■ ■ ■

0190/88241228

Kompetente Hilfe: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet ihr unter 0190/88241228 (1,86 Euro/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospielen für Playstation, Dreamcast und Nintendo 64. Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen täglich von 8-24 Uhr, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

The same procedure...

...as every year! Tony Hawk auf allen Konsolen und auf allen Konsolen die selben Cheats. Gebt einfach einen der folgenden Namen im 'Create Skater'-Bildschirm ein, um die gleichnamigen Trendsportler steuern zu können. Die geheimen Skater dürft Ihr allerdings nicht modifizieren. Wenn Ihr das Spiel sichert, behaltet Ihr den Spezialsportler. Euer eigener Skater wird dadurch allerdings überschrieben, am besten verwendet Ihr also einen neuen Slot auf der Memory Card.

$ % @ !
Aaron Skillman
Adam Lippman
Andrew Skates
Andy Marchal
Angus
Atiba Jefferson
Ben Scott Pye
Big Tex
Brian
Jennings
Captain Liberty
Chauwa Steel
Chris Peacock
ConMan
Danaconda
Dave Stohl
DDT
DeadEndRoad
Fakes The Clown
Fritz
Gary Jesdanun
grjost
Henry Ji
Jason Uyeda
Jim Jagger
Joe Favazza
John Rosser
Jow
Kenzo
Kevin Mulhall
Kraken
Lindsey Hayes
Lisa G Davies
Little Man
Marilena Rixfor
Mat Hoffman
Matt Mcpherson
Maya's Daddy
Meek West
Mike Day
Mike Lashever

(Fortsetzung nächste Ausgabe)

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Stirb an einem anderen Tag:

Das Motto des neuen Bond-Films könnt Ihr problemlos auf einer der drei aktuellen Heimkonsolen verwirklichen. In jeder Version des Bond-Knallers funktionieren die aufgelisteten Passwörter. Um sie einzugeben, müsst Ihr die Option 'Geheimnisse freischalten' anwählen, die Ihr beim Einstellen eines neuen Spielerprofils finden könnt.

Levelauswahl
PASSPORT
'Chain Reaction'-Level
MELTDOWN
'Countdown'-Level
BLASTOFF
'Deep Descent'-Level
AQUA
'Equinox'-Level
VACUUM
'Phoenix Fire'-Level
FLAME
Größerer Clip für Scharfschützengewehr
MAGAZINE
Goldene P2K
LAUNCH
Verbesserte Betäubungsdarts
SLEEPY
Platinmedaille
TARGET
Alle Gadgets verbessert
Q LAB
Multiplayer-Assassination-Option
SCOPE
Multiplayer-Demolition-Option
TNT
Multiplayer-Explosiv-Szenerie-Option
BOOM
Multiplayer-Goldeneye-Option
ORBIT
Multiplayer-Protection-Option
GUARDIAN
Multiplayer-King-of-the-Hill-Option
Teamwork
Multiplayer-Baron-Samedi-Option
VOODOO


NGC In diesem Bildschirm gebt Ihr die Passwörter ein.

STAR WARS: THE CLONE WARS

Die Macht der Worte:

Da brodeln die Midichlorianer im Yediblut: Per Passwort dürft Ihr jede Menge mächtiger Schummeleien aktivieren. Die Codewörter gebt Ihr einfach im Passwort-Bildschirm des Spiels ein. Mehrere Cheats sind kombinierbar. Alle Buchstaben müsst Ihr groß schreiben.

Multiplayer-Levelauswahl
FRAGFIESTA
Campaign-Levelauswahl
GASMASK
Unendlich Zweit- und Spezialwaffen
CHOSEN1
Drei Bonusziele der vorherigen Mission erledigt
YUB_YUB
Kampfdroiden in Akademie freigeschaltet, Geonosis-Level
ROGERROGER
Padme Amidala in Akademie freigeschaltet, Geonosis Level
CORDE
Wookie in Akademie freigeschaltet, Geonosis Level
FUZZBALL
Photos des Programmiererteams
SAYCHEESE
Alle FMV-Sequenzen
CINEMA
Alle Bonusziele der bisher gespielten Missionen gelöst
ALPANITE

Die Macht der Lieder:

Eine Gesangseinlage der besonderen Art dürft Ihr Euch zu Gemüte führen, wenn Ihr den folgenden Cheat im Optionsmenü oder während des Spiels eingebt. Gutgebaute Ewoks unterhalten Euch dann nämlich mit ihrem traditionellen Urwald-Liedgut.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A Start

Unsichtbar im AT-XT:

Die neue imperiale Superwaffe hat eine Tarnschirmvorrichtung. Aktiviert zuerst auf oben erklärte Weise die Option 'Unendlich Zweit- und Spezialwaffen' und steigt in den AT-XT. Wenn Ihr während der Mission die **Y**-Taste gedrückt haltet, tarnt sich Euer Gefährt, was Euch praktisch unsichtbar macht. Je nach Sichtweite könnt Ihr den Tarnschirm auch erst im letzten Moment aktivieren.

ECKS VS. SEVER 2: BALLISTIC

Level-Codes im Duett:

Wer keine Bleivergiftung riskieren will, nutzt unsere handlichen Passwörter, um direkt in spätere Levels zu springen.

Level	Ecks	Sever
2	SMOKEY	RAVEN
3	BUTTERFLY	FIREFLY
4	COVEY	BULLDOG
5	TIGER	DRAGON
6	HORNET	LOUDMOUTH
7	LITTERBUG	STINGER
8	MUSTANG	NAIL
9	SPECTRE	ZORRO
10	NIMROD	XRAY
11	SPOOKY	REDDOG

Agententricks:

Damit das Spionleben aus Ego-Ansicht etwas leichter oder zumindest lustiger ausfällt, greift Ihr am besten zu folgenden Schummeleien:

God-Mode
DEATHWISH
Unendlich Munition
BIGPOCKET
Alle Waffen
TOOLEDUP
Unsichtbar
DOYOUCME
Feinde bewegen sich nicht
COLDFEET
Ein Treffer tötet
OOHSTOPIT
Explosionen wirken doppelt so stark
ACMEBANGS
Rülpser und Furze bei Treffern
HORNBLOW



TOMB RAIDER: THE PROPHECY

Vier Buchstaben sind genug:

Die Levelcodes für Laras GBA-Abenteuer gibt's auf einen Schwung – die Reihenfolge verläuft von links oben nach rechts unten.

GAZE	MEDI	HAXE	PATH	BONE
TREE	LINK	KURZ	HELL	WEFX
MEMO	HEAR	FITZ	ELRC	CLIK
MGSL	ROMA	MONK	AEON	TIME
OLIM	LAND	DART	HILL	CHEX
STLK	MECH	ARKD	MUSH	LITH

BMX XXX

Cheats XXL

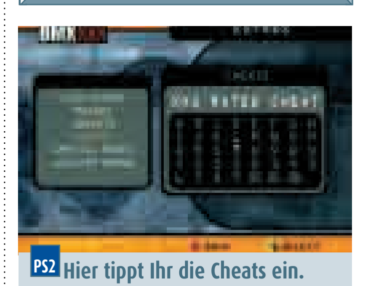
Die ungezählten Videos, Zusatzräder und Belohnungen, die Euch in die BMX-Arenen locken sollen, müssen nicht unbedingt erspielt werden. Benutzt die Wörter im Cheat-Menü des Spiels. Achtet auf die Großschreibung der Wörter.

Wirkung	Code
Level-Auswahl	XXX RATED CHEAT
Stage-Auswahl	MASS HYSTERIA
Alle Fahrräder	65 SWEET RIDES
Tripledubs Fahrräder	TRIPLEDUB922
Hellkittys Fahrräder	HELLKITTY487
Itchis Fahrräder	ITCHI594
Joyrides Fahrräder	JOYRIDE18
Karmas Fahrräder	KARMA 311
La'teys Fahrräder	LATEY411
Manuels Fahrräder	MANUEL415
Mikas Fahrräder	MIKA362436
Nutters Fahrräder	NUTTER290
Skeeters Fahrräder	SKEETER666
Twans Fahrräder	TWAN18
Als Amish Boy spielen	I LOVE WOOD (oder) ELECTRICITYBAD
'Launch Pad 69'-Level	SHOWMETHEMONKEY
'Rampage Skatepark'-Level	IOWARULES
'The Dam'-Level	THATDAMLEVEL
'Las Vegas'-Level	SHOWMETHEMONEY
'Roots'-Level	Underground
'Sheep Hills'-Level	BAABAA
'Syracuse'-Level	BOYBANDSSUCK
Nachtsicht-Modus	3RD SOG
Hoppelhäschen-Modus	FLUFFYBUNNY (rechten Analogstick drücken, um in First-Person-Sicht auf Objekte und Fahrer zu feuern)
'Ghost Control'-Modus	GHOSTCONTROL
Supercrash-Modus	HEAVYPETTING
Grüne Haut	MAKEMEANGRY
Mehr Geschwindigkeit	Z AXIS
Alle FMV-Sequenzen	CHAMPAGNE ROOM
Zufällige Introsequenz	XXXINTRO
Park-Editor	BULLETPOINT
Schaf-Video	ONEDOLLAR
Sheep-Hills-2-Video	69
Code mit unbekanntem Effekt	BRONXCHEER

▪▪▪ MAN!AC ▪▪▪ Faxabruf

JETZT NEU: Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munchs Odyssee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210



PS2 Hier tippt Ihr die Cheats ein.

DUKE NUKEM ADVANCE

Cheat-Modus:

Haltet die **L**-Taste gedrückt, während das Spiel pausiert ist, und drückt danach die untenstehende Kombination. Im nun aufklappenden Cheatmenü könnt Ihr diverse Einstellungen vornehmen. So stehen Euch zum Beispiel die Optionen 'God Mode', unendlich Munition oder alle Waffen zur Verfügung.

← ↑ A ← ↑ A Start Select

Mehr als eine Rohrbombe:

Mächtige Explosionen könnt Ihr verursachen, wenn Ihr folgenden Trick befolgt: Schmeißt eine Bombe und drückt danach kurz auf die **Select**-Taste. Jetzt lässt sich sofort ein weiterer Knaller hinterherfeuern. So produziert Ihr einen höchst effektiven Bombenteppich.

Achtung Schrumpfunfall!

Wenn Ihr einen Gegner schrumpft, haltet Abstand! Sonst verkleinert Ihr Euch versehentlich selbst.

PLAYSTATION 2 – GAMEBUSTER CODES

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Wirkung	Code
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE9545E2 BCA99C80
Viel Geld	DE0800B2 C19E7B82
Alle Levels	DE08043E BCC19A82
Maximale Pro-Punkte	DE080046 BCA99B41 DE0800B6 BCA99B41
Super Airs	DE78356E FFF19B83
Mehr Hang-Time	DE78356A FFF19B83
Mega-Ollies	DE783576 FFF19B83
Hohe Geschwindigkeit	DE783572 FF3F9B83
Schnelle Spins	DE78357E FFF19B83
Permanente Switches	DE78357A FFF19B83
Schnelle Flips	DE783506 FFF19B83
Perfekte Rail-Balance	DE783502 00A99B83
Perfekte Lip-Balance	DE78350E 00A99B83
Perfekte Manual-Balance	DE78350A 00A99B83
Dicke Skater	DE7822AE FDA99B83 DE7822AA FDA99B83 DE7822B6 FDA99B83
Waldschrat-Modus	DE7822AE F9756750 DE7822AA F9756750 DE7822B6 F9756750
Wackelnde Füße	DE7811DE FDA99B83 DE7811DA FDA99B83 DE78155E FDA99B83 DE78155A FDA99B83
Verrücktes Skaten	DE86914E BF899B8B DE86914A BCA99B83

WWE SMACKDOWN: SHUT YOUR MOUTH

Wirkung	Code
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE8DA12A BCBAF03A
AI ausschalten	DE9F7392 E0AB9B83
Select + L2 für Hypermode Select + R2 für normale Geschwindigkeit	0EB01D38 BCA99981 DE8EEBA2 BCA99B83 0EB01D38 BCA99881 DE8EEBA2 C8ADCC8F
Timer anhalten	DEA1FD36 BCA99B93
Smackdown unendlich oft benutzbar	DE89CFEE BCA99B83
Immer Ring auszählen	FEA1F3AA BCA99B84
Nie Ring auszählen	FEA1F3AA BCA99B83
Alle Videos	FEBBD4E0 BCA99B82
Alle freischaltbaren Items	DEBC0EA6 BBA89A82 DEBC0EA2 BBA89A82 DEBC0EAE BBA89A82
Maximale Ability-Punkte	DE93D17A E0AB9E6A DE93D172 BCA99B83
100 Op. Slobber Knocker	CEB989DA BCA99B83
Kein DQ	DE893E1E BF899B8B DE893E1A BCA99B83
Immer Tisch dabei	DE8B1816 BCA99B83
Mike ist immer dabei	DE8B1816 BCA99B83

HARRY POTTER 2

Wirkung	Code
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EEB2CCCA BCF5CD5A
unendlich Bohnen	CE4A82B0 BCA99b4b
Maximale Bohnenmenge	CE4A82BC BCA99B84 CE4A82BE BCA99B84
Benutzt immer nur einen der beiden folgenden Codes:	
Maximale Stamina	DE8FFF3E 82B69DE7 DE8FFF3A F8AADC23 DE8FFFC6 6AAA9DE3 DE8FFFC2 C4B49C5D DE8FFFCE 6AAA9DE7 DE92F75A C4AC9A73
Unendlich Stamina	DE8FFF3E 82B69DE7 DE8FFFC6 A2B69DE3 DE8FFFC2 C4B49C5D DE92F75A C4AC9A73
Code eingeben, Speichern, Neustarten, Münzcode eingeben	DE8FFFFE F8AA9BE2 DE8FFFFA 48CA7FEB DE8FFF82 CCAA9B93 DE8FF4A E0AC9BF3 DEB2CC72 C4AC9A43
Maximale Silbermünzen	CE4A82BC BCA99B84 DE8FFF96 60CBA201

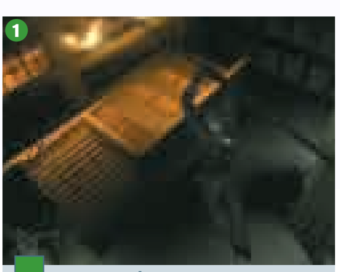

Wenn am Kiosk der Kampf um's neue Heft beginnt...
...dann habt Ihr mit dem MAN!AC-ABO drei fette Trümpfe in der Hand:
FREI HAUS IM BRIEFKASTEN
KEINE VERSANDKOSTEN
15% GESPART
Mit 34 Euro bist du dabei: Wer MAN!AC im Abo bezieht bekommt sein Heft frei haus jeden Monat in den Briefkasten und spart dabei 15% im Gegensatz zum Einzelpreis.
NACHBESTELLEN & SPAREN!
Nachbestelladresse:
Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering
Pro Heft 3 Euro inkl. Versandkosten
ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag lege ich in BAR, BRIEFMARKEN oder Scheck bei.
Name, Vorname
Straße, Nummer
PLZ, Wohnort
Datum, Unterschrift
SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN:
9/96 3/97 9/97 10/97 10/98 2/00 3/00 4/00 7/00 8/00
9/00 10/00 11/00 12/00 3/01 4/01 5/01 6/01 7/01 8/01
9/01 10/01 11/01 12/01 1/02 2/02 3/02 5/02 6/02 7/02
8/02 9/02 10/02 11/02 12/02 1/03
NICHT AUFGEFÜHRTE HEFTE SIND LEIDER VERGRIFFEN
PRO HEFT 3 EURO BAR ODER IN BRIEFMARKEN
ABO
Aboservice:
pan-adress
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg
089/85709227
www.maniac.de/abo
JA Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von 34 Euro (Ausland zzgl. Versandkosten). Kündige ich mein Abo nicht bis sechs Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr.
Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress, MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg.
Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen
gegen Rechnung
bequem per Bankeinzug
Name, Vorname
Straße, Nummer
PLZ, Wohnort
Datum, 1. Unterschrift
2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)
Kreditinstitut
BLZ
Konto-Nummer
Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

Tom Clancy's Splinter Cell

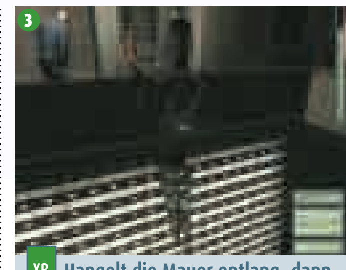
Xbox

Ein Fall für Top-Spione: In "Tom Clancy's Splinter Cell" jagt Ihr osteuropäische Terroristen über alle Kontinente: Unser Games Guide verrät die Lösungen zu Rätseln und kniffligen Situationen, um die Details kümmert Ihr Euch selber – durchstöbert alle Möbel, Wachen und Computer nach Munition und vergesst nicht die Medi-Kits, z.B. auf den Toiletten. Wir verraten Euch zwar die Türcodes, aber Computer und Notizzettel müsst Ihr trotzdem abklappern, sonst funktionieren manche nicht. Die Trainingsmission sparen wir uns. *oe*

PLAYER'S GUIDE – TEIL 1



XB Angst vor dem Feuer? Euer NSA-Agent lässt sich eigenständig fallen.



XB Hangelt die Mauer entlang, dann umgeht Ihr die korrupten Cops.



XB Agenten sterben einsam: Im Labor werden ihnen die Chips entfernt.

Mission 1: Polizeirevier

Eure Ausrüstung

Vorrat	Gegenstand
1	SC-Pistole (40 Schuss)
1	Dietrich
1	Flexible Optik

Klettert rechts die Leiter hoch, öffnet die Dachluke und eilt durch den Schacht zum Rohr. Zieht Euch auf den Dachvorsprung und rutscht an dem gespannten Seil zum gegenüberliegenden Gebäude ❶. Öffnet die Tür, durchquert links den Raum und eilt die Treppe runter. Das Feuer blockiert den Weg, hangelt über das Rohr zum nächsten Raum. Sprintet die Treppe hoch und sprecht mit dem sterbenden Agenten. Öffnet die Tür, eilt durch den Gang und schießt im nächsten Büro die Fenster kaputt, damit der Rauch abzieht. Jetzt könnt Ihr auf den Balkon: Überquert ihn und springt auf den zweiten Balkon.
Überrascht den telefonierenden Agenten von hinten, ein zweiter kommt aus dem Haus ❷. Eilt durchs Haus ins letzte Zimmer und entfernt das Bild an der Wand. Der Computer dahinter verrät den Code für die Hintertür: 091772. Sprintet raus und rutscht über das Seil aufs Dach gegenüber. Eilt durch die Tür zum Fahrstuhlschacht, seilt Euch ab und klettert durch die Luke aus dem Lift. Knackt die Tür mit dem Dietrich und schleicht die beiden Treppen runter in die Gasse rechts von den zwei Polizisten. Hangelt Euch die Treppenwand entlang ❸ und klettert auf der anderen Seite hoch in den Schatten – so können sie Euch nicht entdecken.
Folgt dem Weg und versteckt Euch vor den Wachen, am Ende eilt Ihr die Treppe hoch in den Vorhof. Durchquert ihn und kriecht rechts vom Gatter in den Schacht. Untersucht den Laptop im nächsten Raum und schleicht an der Wache vorbei in die neue Gasse. Dort zieht Ihr dem Passanten und den zwei Wachen eins über die Mütze. Klettert am Ende auf den Müllcontainer, stoßt Euch von der linken Wand ab und schwingt über die Mauer.
Sprintet die Treppe runter und öffnet die Tür mit dem Code 5929. Schleicht durch den Zellengang zur dritten Tür und quetscht den Computerspezialisten aus. Die toten Agenten im nächsten Raum werden von der Kamera links oben bewacht, ballert sie kaputt und lauft hin ❹. Eilt zurück in den Gang und öffnet links die Tür zur Treppe. Schleicht links an der Wache vorbei durch die Schiebetür, eine Etage höher sitzen zwei Polizisten vor dem Computer. Die zweite Tür auf der rechten Seite führt Euch zum Schneideraum: Überwältigt den Techniker und benutzt den Computer. Sprintet zurück zur Vorhalle, dann durch die Tür zum Lieferwagen.



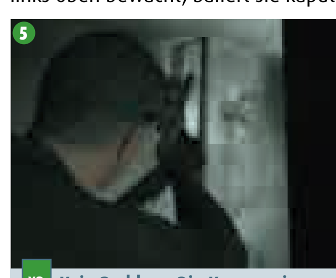
XB Rücksichtslose Methoden: Benützt den Agenten mit dem Handy als menschliches Schutzschild, dann wird er von seinem eigenen Kumpel niedergestreckt.

Mission 2: Verteidigungsministerium

Eure Ausrüstung

Vorrat	Gegenstand
1	SC-Pistole (40 Schuss)
1	Laser-Mikro
1	Flexible Optik
1	Dietrich
1	Einweg-Dietrich

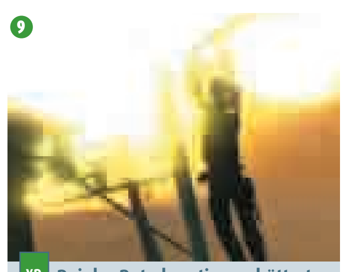
Seilt Euch am Lüftungsrohr ab und springt durch das offene Fenster ins Haus. Schaltet Offizier sowie Kamera aus, schleicht dann in der Vorhalle zur



XB Kein Problem: Die Kameras im Gang könnt Ihr kaputt schießen.



XB Schleicht Euch von hinten an das Küchenpersonal und würgt es.

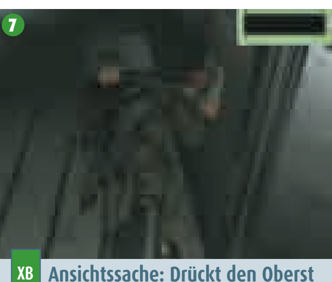

XB Bei der Rutschpartie erschüttert eine gewaltige Explosion die Pipeline.

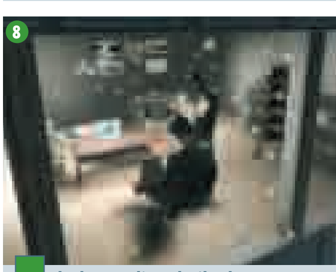

XB Hangelt an dem Stahlträger entlang, sonst werdet Ihr entdeckt.


XB Ohne Scheibe: Das Rohr führt durch die Mauer zum Computerraum.


XB Der Techniker läuft in eine Sackgasse: Schnappt seinen Koffer!

linken Tür und nehmt die Treppe nach unten – dabei überlistet Ihr zwei Kameras 5. In der Tiefgarage eilt Ihr links durch die Schatten zum grauen Auto. Schaltet die Kamera rechts aus und verhört den Chauffeur. Eilt zurück in die Vorhalle und öffnet die Tür links, eine zweite Tür führt auf den Balkon. Vom Geländer hangelt Ihr Euch den Mauervorsprung entlang zum geöffneten Küchenfenster. Bekämpft das Personal 6 und lauft durch die Kantine zur Treppe. Schleicht nach unten und betäubt die Wache. Das Foyer wird von zwei Agenten gesichert, stellt sie kalt und benutzt den Computer.
Wartet auf den Oberst und nehmt ihn in die Mangel. Zerrt ihn zum Retina-Scanner 7 und öffnet die Tür, ohne von der Kamera entdeckt zu werden. Im Garten richtet Ihr das Lasermikro auf den Fahrstuhl und belauscht die Terroristen. Drei Wachen kommen in den Hof: Flüchtet über das Gitter in der rechten Ecke in den ersten Stock. Zwei Soldaten fahren mit dem Lift in Eure Etage: Wartet im linken Raum bis die Luft rein ist und fahrt mit dem Lift nach oben. Knackt die Tür links und klettert vom Tisch im Raum dahinter in den Lüftungsschacht. Dieser führt in einen Gang mit Wache und Kamera, schaltet sie aus und eilt durch die Tür links von der Kamera. Ihr erklimmt die Leiter und öffnet die Luke, dann seilt Ihr Euch vom Dach ab und springt in den Computerraum 8 mit dem Soldaten. Habt Ihr den Computer am Fenster benutzt, stürmen drei Wachen in den Raum – macht sie alle! Untersucht den Computer erneut und sprintet durch den Gang links aus dem Haus. Eilt zum Liftschacht, springt ans Rohr und rutscht runter. In der Garage plaudert Ihr mit dem Agenten.


XB Ansichtssache: Drückt den Oberst in den Scanner und die Tür öffnet sich.

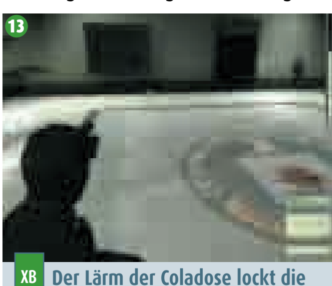

XB Ihr könnt die Scheibe kaputt schießen oder einfach durch springen.

Mission 3: Ölraffinerie

Eure Ausrüstung

Vorrat	Gegenstand
1	SC-Pistole (40 Schuss)
1	Dietrich
1	Flexible Optik

Klettert die Leiter hoch, dann an dem Rohr über der Pipeline entlang – so überquert Ihr den Stacheldraht. Springt auf das Ölrohr und hangelt Euch via Metallleiste an dem Kasten vorbei. Am Ölrohr ist eine Plattform mit einem Seil 9, rutscht runter. Nach der Explosion kraxelt Ihr hoch, kriecht unter dem Ölrohr durch und benutzt die Stange, um auf die Pipeline zu kommen. Springt dort in die Öffnung und folgt dem Weg zur Bohrinsel. Am Ende klettert Ihr die Leiter hoch und öffnet die Luke. Springt an das Gerüst rechts von der Luke und hangelt zum Laufsteg 10. Auf dem Weg nach oben schaltet Ihr die Wache aus, wartet bis die Explosion die Soldaten ablenkt und folgt dem Techniker nach links. Vor dem Eingang trifft er zwei weitere Soldaten: Wartet bis alle drei rein gehen und den Raum verlassen. Vor dem Eingang eilt Ihr rechts am Feuer vorbei und springt auf den Elektrokasten. Über die Leitung 11 erreicht Ihr den Computerraum. Sprintet nach rechts die Treppe hoch, dann rechts den Weg entlang zur Treppe nach unten. Folgt dem Techniker durch mehrere Türen, dann über den Laufsteg zurück zum Eingang 12: Schnappt ihn und holt Euch den Koffer.


XB Der Lärm der Coladose lockt die Wachen vom Fahrstuhl weg.

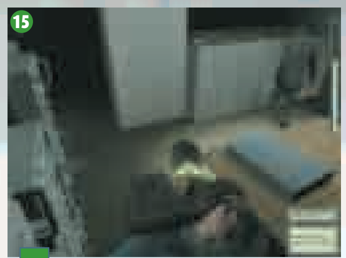
Mission 4: CIA-Headquarter

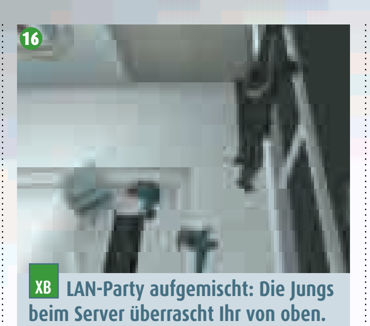
Eure Ausrüstung

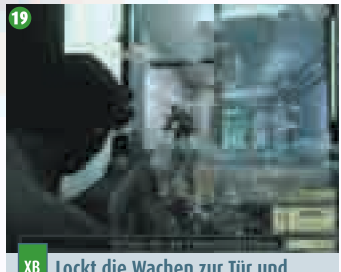
Vorrat	Gegenstand
1	Flexible Optik
1	Dietrich
2	Einweg-Dietrich

Sprintet links den Zaun entlang und hüpft am Gebäude auf das Gitter zum Generator. Kraxelt auf den Mauervorsprung, dann links durch die Lüftungstür. Springt an das Gitter und klettert drüber. Schaltet im Gang den Wachmann aus und überlistet die Kamera. Schleicht die Treppe hoch, betäubt die Wachen und nehmt die zweite Treppe nach unten. Die erste Tür auf der rechten Seite führt Euch zur Vorhalle: Schleicht an den Wachen vorbei durch den Metalldetektor auf der rechten Seite. Lenkt die Wachen am Fahrstuhl mit der Coladose ab 13 und fahrt in den Keller. Folgt dem Gang nach rechts an der Kamerazentrale vorbei und schaltet alle CIA-Mitarbeiter aus 14, einer hat den Code für den Wartungsraum: 7687.
Überwältigt den Techniker rechts in der Ecke, damit Ihr der Security in den Rücken fallen könnt 15. Holt Euch im nächsten Raum den Code für den Notstrombatterieraum aus dem Computer: 110598. Dort mischt Ihr die beiden Techniker auf, dann holt Ihr Euch oben das Präzisionsgewehr SC-20K. Schleicht durch den Gang zum Serverraum auf der linken Seite 16; Ihr benötigt den Code von der Wache


XB Die Rückkehr des Predator: Im CIA-Headquarter habt Ihr zum ersten Mal die Thermalbrille; mit ihr könnt Ihr Agenten selbst durch Türen erspähen.


XB Bleibt unentdeckt: Jeder CIA-Mitarbeiter kann den Alarm auslösen.


XB LAN-Party aufgemischt: Die Jungs beim Server überrascht Ihr von oben.


XB Lockt die Wachen zur Tür und schaltet sie im Schatten aus.


XB Zwei Agenten kommen um die Ecke, empfangt sie mit Kugelhagel.

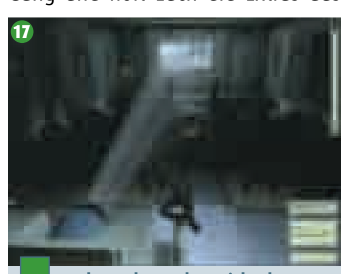
in der Kamerazentrale: 2019. Hackt Euch in den CIA-Server und verlasst den Raum nach links durch den Gang. Eilt zum Metalldetektor, lockt den Wachmann mit einer Dose aus seiner Kammer und springt durch das Fenster auf seinen Posten. Dort löscht Ihr das Licht und überwältigt ihn, wenn er zurückkehrt.

Folgt dem Gang in die Eingangshalle und lauft durch die Schatten an der Wand in den Gang gegenüber. Nehmt die Treppe links nach unten, ballert auf das Licht und öffnet die Waffenkammer mit dem Code vom Server: 110700. Überrumpelt den Agenten am Getränkeautomat und plündert im zweiten Raum links den Computer. Knackt die verschlossene Tür und fahrt mit dem Aufzug hoch.

Folgt dem Gang in den Schneiderraum und schleicht rechts hinter den Computern an den beiden Agenten vorbei. Im Zimmer 508 holt Ihr die Daten aus dem Computer, dann überwältigt Ihr die hereinkommende Wache. Schleicht den Gang weiter bis zu der Ecke mit der Kamera und der Wache, dann links in den Vorführraum 17. Betäubt den Agenten auf der anderen Seite und knackt die Tür mit dem Dietrich.

Nun seid Ihr wieder im Gang: Überwältigt alle Agenten und zieht auch Mitch eins über die Rübe, dann macht er keinen Ärger. Holt im letzten Raum rechts den Code aus dem Computer und öffnet die Tür am Ende des Gangs mit 0614. Tragt Mitch in den nächsten Gang und holt Euch die Extras aus dem Ufo-Büro links, der Code aus dem Computer lautet 020781. Schleppt nun Mitch durch die zweite Tür in den Vorraum und löscht alle Lichter. Bekämpft die Wachen und zerrt Mitch durch die Gasse links auf die Stahlbrücke.

Vor dem Treppenhaus legt Ihr Mitch ab, dann betäubt Ihr die Wachen in der unteren Etage. Schleicht nach draußen, bekämpft die beiden Agenten auf dem Balkon und die Wache vor dem Transporter. Nun lauft Ihr zurück zu Mitch und wuchtet ihn zum Fluchtwagen.

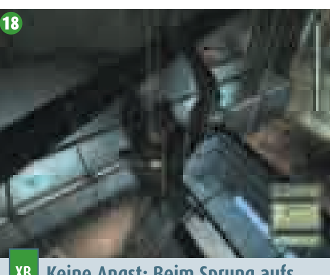

XB Duckt Euch vor dem Licht des Projektors, sonst werdet Ihr entdeckt.

Mission 5: Kalinatek

Eure Ausrüstung

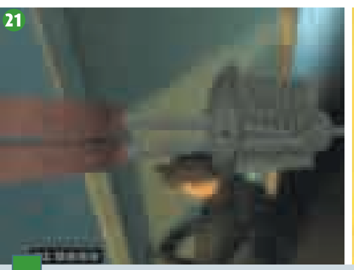
Vorrat	Gegenstand
1	SC-20K (60 Schuss)
1	SC-Pistole (40 Schuss)
5	Ringflächengeschoss
5	Haftkamera
5	Taser
1	Flexible Optik
1	Dietrich

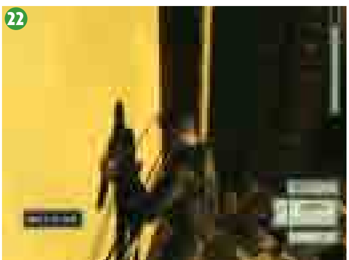
Eilt geradeaus zur Treppentür und überwältigt dort die zwei Wachposten. In der oberen Etage warten drei weitere Lederjacken auf ihren Abgang. Eilt zum Fenster auf der rechten Seite und springt auf die Kisten. Über das gespannte Seil hangelt Ihr zum Glasdach 18, lasst Euch dann fallen. Zerschießt die Glasdecke, um in den Gang zu gelangen. Es kommt eine Wache aus dem Eingang, sie überlässt Euch den Code für die Tür rechts: 97531, gebt ihn sofort ein.


XB Keine Angst: Beim Sprung aufs Glasdach werdet Ihr nicht verletzt.

Eine Tür weiter gelangt Ihr in die Dunkelkammer, in der rechten Ecke führt eine Luke durch die Wand zum gegenüberliegenden Raum. Sprintet zur Tür und schaltet die drei Agenten aus 19. Am Ende des Ganges kriecht Ihr in den Fahrstuhl. Hüpft aus dem Lift und eilt rechts um das verdunkelte Zimmer. Schleicht an den Säulen links vorbei 20, im folgenden Raum befinden sich die Techniker: Plaudert mit ihnen und befreit sie von den Haftminen. Dabei müsst Ihr schleichen und erst die rechte, dann die linke entschärfen: Vorsicht, hier braucht Ihr eine ruhige Hand!

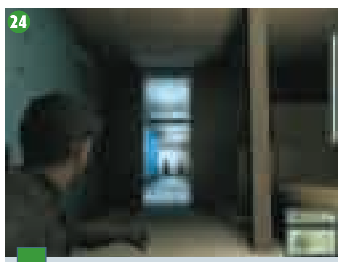
Die Techniker geben Euch den Code für die Archivtür links im Gang: 33575. Achtung, jetzt tickt die Zeitbombe: Ihr habt 2:30 Minuten, um sie im Archiv zu entschärfen. Sprintet durch die offenen Türen der Büroräume, um den Explosionen der versteckten Haftminen zu entgehen. Wer schnell ist, wird nicht verletzt - Ihr könnt aber auch schleichen. Öffnet die Tür des brennenden Glasraumes mit dem Dietrich 21, klettert über den Metallschrank und deaktiviert die Bombe 22.

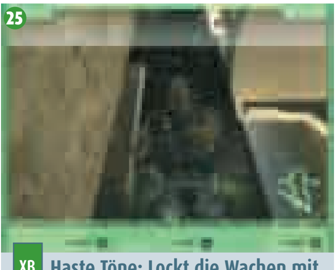



XB Vielseitiges Agentenleben: Erst knackt Ihr die Tür zum Archiv (links), dann klettert Ihr durchs Feuer und entschärft die Zeitbombe an der Wand (rechts).

Verlasst das Büro und sprintet links in den Hörsaal, zwei Wachen brauchen eine Abreibung. Links vom Rednerpult führt eine Treppe in den Keller. Unten überrascht Ihr drei Terroristen, macht sie alle! Anschließend flitzt Ihr rechts um die Ecke und drückt den

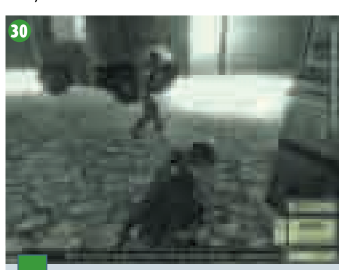

XB Tief durchatmen, hier wird scharf geschossen: Sucht die drei Soldaten mit dem Fernrohr, das Zielen ist bei dieser Entfernung besonders schwer!

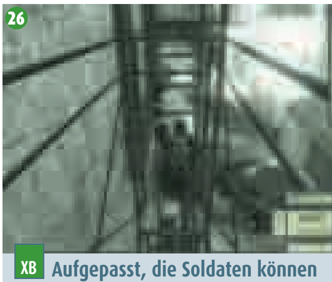

24 XB Mit einer exakt platzierten Granate erwischt Ihr alle drei Wachen.


25 XB Haste Töne: Lockt die Wachen mit Pfiffen an, um sie zu betäuben.

Stromschalter. Wieder im Hörsaal, kommt eine Wache links die Treppe runter, sie hat den Code fürs Foyer rechts: 1250. Eilt dort die Treppe hoch, bekämpft die zwei Agenten und folgt dem Gang zum Computerraum. Benutzt den Rechner und lauft durch die Feuertür, dann links die Treppe hoch. Öffnet die Kantinentür und bekämpft die beiden Wachen, dann klettert Ihr in der Toilette in den Schacht. Befreit Ivan und plaudert mit ihm.

Verlasst das Klo und fahrt mit dem Lift nach oben zum Lager. Haltet Euch links und springt auf die Betonplatten, dann über die Wand. Über weitere Platten und Ziegelsteine erklimmt Ihr die nächste Wand. Sprintet links durchs Gitter und überwältigt die beiden Gangster. Im Raum mit dem Gabelstapler bekämpft Ihr drei weitere Wollkappen (23) – nutzt das Zielfernrohr! Klettert die Leiter hoch, springt auf der anderen Seite der Mauer runter und eilt links die Treppe hoch. In dieser Halle bekämpft Ihr drei weitere Wachen: Zwei verstecken sich unten, einer oben am Fenster.


30 XB Beim Verfolgen des Lasters springt Ihr von Schatten zu Schatten.


26 XB Aufgepasst, die Soldaten können Euch auch auf dem Gerüst hören!

Sprintet links durch die Halle, die Treppe hoch und links durch den Korridor. Die drei Wachen im blauen Gang (24) überrascht Ihr mit einer Granate. Lauft weiter bis zum Ende des Weges und bekämpft den Terroristen in der Baustelle links: Vorsicht, dieser Raum ist mit Haftminen an den Säulen gesichert!

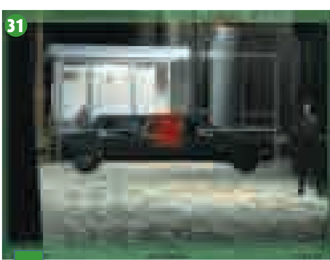
Lauft ins Freie, besiegt die drei Wachen und verfolgt eine wilde Schießerei: Greift mit dem Präzisionsgewehr ein und erledigt die beiden Terroristen auf dem Gerüst. Klettert hoch und flüchtet mit dem Helikopter.

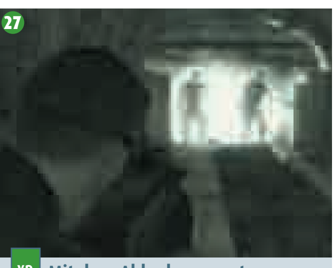
Mission 6: Chinesische Botschaft

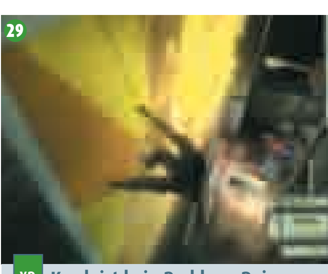
Eure Ausrüstung

Vorrat	Gegenstand
1	SC-20K (60 Schuss)
1	SC-Pistole (40 Schuss)
3	Ringflächengeschoss
10	Haftkamera
3	Taser
1	Rauchgranate
5	Ablenkungssystem
1	Kamera-Störsystem
1	Laser-Mikro
1	Flexible Optik

Hier dürft Ihr kein Aufsehen erregen: Sprintet links in die Sackgasse, klettert auf den Müllcontainer und schwingt Euch über die Mauer. In dieser Gasse patrouillieren zwei Soldaten (25), überlistet sie mit der Flasche oder betäubt sie mit Gas. Sprintet die Straße nach links zur Feuertonne, in

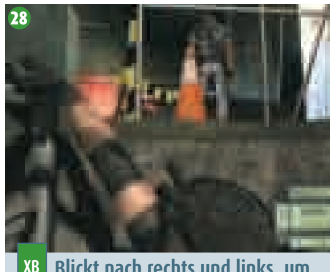

31 XB Abgehört: Richtet das Mikro auf den Wagen, wenn er vor dem Tor hält.


27 XB Mit dem Ablenkungssystem betäubt Ihr zwei Soldaten auf einmal.


29 XB Krach ist kein Problem: Beim Abseilen stört Euch niemand.

der Ecke entdeckt Ihr eine Leiter im Schatten. Klettert hoch (26) und über das Seil auf das gegenüberliegende Gebäude. Schleicht vom Balkon nach links den Sims entlang, dann um die Ecke zur Leiter. Jetzt geht's den Soldaten an den Kragen, macht sie unschädlich!

Folgt der Straße nach rechts, betäubt die beiden Wachen und lauft geradeaus weiter zur Kanalöffnung. Folgt dem Gullischacht nach links und überwältigt drei weitere Soldaten (27). Sprintet weiter zur Leiter und klettert hoch zur Polizeisperre. Rechts und links steht je eine Wache, passt auf, wenn Ihr auf die Straße klettert (28). Schleicht zum roten Gerüst und klettert via Leiter hoch. Hangelt über das Rohr zum offenen Fenster und klettert rein. Hangelt das Rohr hoch in die obere Etage und plaudert mit Eurem Verbindungsmann.


28 XB Blickt nach rechts und links, um die beiden Wachen zu erspähen.

Seilt Euch an der gelben Reklametafel ab (29) und lasst die drei Wachen verschwinden. Klettert über zwei Leitern auf das nächste Gerüst, schleicht durch die offene Tür ins Haus und betäubt den Soldaten auf den Balkon. Rutscht über das Seil zum gegenüberliegenden Haus und hüpft runter in die Straße. Eilt durch die Gasse gegenüber dem Laster hinterher (30). Schleicht Euch an der Schranke vorbei und dann in den chinesischen Garten, nehmt Euch dabei vor Wachen und dem Hund in Acht! Nimmt dieser Eure Fährte auf, könnt Ihr Eure Spuren im Wasser verwischen. Lauft in den Hof und belauscht das Telefonat mit dem Lasermikro. Wartet in der Hecke bis Euer Lauschopfer das Haus verlässt und in den Wagen steigt, belauscht es dabei weiter (31). Schleicht Euch am Haus entlang auf die andere Seite des Hofes und klettert an dem Rohr über die Mauer (32). Folgt der Gasse nach rechts zum Fluchtauto.

Ihr braucht noch mehr Hilfe? Wie's weitergeht, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.


32 XB Nix wie weg: Am Rohr klettert Ihr auf die Mauer, auf der anderen Seite wartet schon eine freundliche Kollegin mit dem Fluchtwagen.

Ratchet & Clank

Playstation 2

Die besten Tipps & Tricks

Der intergalaktische Müllmogul Drek braucht eine Abreibung: Ratchet und Clank verfolgen den Verbrecher durch 19 Levels und stellen ihn schließlich in der Kyzil-Ebene, nicht weit vom Start des Abenteuers entfernt. Um die Missionen zu erledigen, lauft Ihr alle Fragezeichen auf den verschiedenen Planetenkarten ab, dabei solltet Ihr aber nicht die vielen Seitengassen vergessen: Hier lagern massig Bolts, für die Ihr im Waffenladen neue Ausrüstung und Munition kauft. In fast jedem Level wird eine neue Wumme freigeschaltet: Schätze horten lohnt sich, denn Ihr zahlt bis zu 150.000 Bolts. Den Weg zum Obermotz findet Ihr leicht: Unser Player's Guide gibt Euch Tipps zur Waffenwahl, Ausrüstung, den Hoverboard-Rennen und verrät die optimale Taktik im kniffligen Showdown. *oe*

Euer Hoverboard

Wettrennen gegen Robos

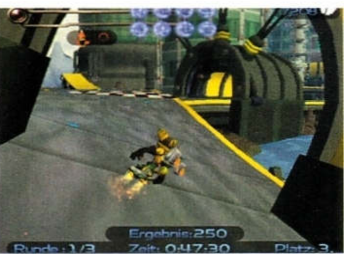
Mit dem schwebenden Skateboard gewinnt Ihr zwei Wettrennen, um wichtige Extras und jede Menge Bolts abzuräumen: In Blackwater City auf Rilgar bekommt Ihr für den ersten Platz den Zoomerator und auf der Fabrik-Piste von Kalebo 3 die Holo-Verkleidung. In beiden Rennen gewinnt Ihr mit derselben Taktik: Fahrt die Kurse mehrmals ab und merkt Euch alle Beschleunigerpfeile, Turboringe und Schanzen. Um die Gegner abzuhängen, müsst Ihr die meisten davon erwischen, Drängeln und Ballern hilft nur wenig. Auf Kalebo 3 nützt Ihr außerdem die Abkürzung: Fahrt durch die drei grauen Tore in der letzten Kurve vor dem Ziel, dann verschwindet für wenige Sekunden die Laserbarriere vor der Abzweigung nach rechts – auf diesem Seitenpfad findet Ihr einige Kisten und Beschleuniger. Für den ersten Platz dürft Ihr Euch in den ganzen drei Runden nur einen Fahrfehler leisten.

Bolts für Rekorde

Wer Bolts für neue Waffen und Munition braucht, kann in den beiden Rennen auch massig Geld scheffeln: Statt gleich Vollgas zu geben, fahrt Ihr auf jeder Strecke das erste Rennen gemütlich und stellt einen schwachen Rundenrekord auf. Verbessert diese Bestzeit in weiteren Rennen jeweils um wenige Sekunden, für jeden neuen Rekord kassiert Ihr 1.000 Bolts. Ballert außerdem auf alle Dynamit- und Stahlkisten, aus denen weitere Bolts purzeln.

PS2 Doppelter Nutzen: Mit Raketen schießt Ihr auf die Robofahrer, bei späteren Besuchen plündert Ihr damit die Stahlkisten – in ihnen findet Ihr jede Menge Bolts.





PS2 Beim ersten Rennen holt Ihr Euch den ersten Platz mit Beschleunigern (links), beim zweiten nehmt Ihr die Abkürzung an der Ziellinie (rechts).

Die Bewaffnung

Experimentiert mit den Waffen

In den ersten Levels wird Euch erklärt, mit welcher Waffe Ihr welche Gegner bekämpft. Später müsst Ihr das selbst herausfinden: Die Preise für Waffen und Munition haben dabei nichts mit ihrer Durchschlagskraft zu tun – im Finale ist keine Waffe so effektiv wie der günstige Blaster. Probiert Eure Waffen an allen Gegnern aus und findet heraus, wie sie Euch am besten nützen. Munition findet Ihr auch in Kisten: Passt genau auf, was Ihr einsammelt, dann kennt Ihr auch die wichtigsten Waffen im Level. Ein Sonderfall ist der Verspötter, der keine Munition benötigt und z.B. die Metallköter herbei pfeift. Nützt Hindernisse wie Laserschranken als Fallen und lockt die Biester rein. Besonders in den späteren Levels müsst Ihr dafür den richtigen Moment abpassen: Wartet bis alle anderen Wachroboter in ihre Kammern verschwinden, dann könnt Ihr Euch die Hunde einzeln vornehmen.

Spionageraketen

Den kostspieligen Visibombenwerfer hebt Ihr Euch für die wuchtigen Pan-

Euer Waffenarsenal

Waffe	Reichweite	Beschreibung
Bombenhandschuh	mittel	Ihr schleudert Bomben mit ballistischer Flugbahn
Pyrozitor	kurz	exzellente Waffe für viele kleine Gegner
Blaster	weit	die Standard-Pistole mit Zielfunktion
Todes-Handschuh	kurz	ruft intelligente Robohelfer herbei
Minen-Handschuh	kurz	damit stellt Ihr den Gegnern Fallen
Verspötter	mittel	lockt die Gegner heran, z.B. in Minen
Saug-Kanone	mittel	verschluckt kleine Gegner und verwendet sie anschließend als Geschoss
Verwüster	weit	spuckt Raketen, ideal für gepanzerte Robos
Hieb	kurz	Ihr teilt mächtige Geraden aus
Visibombenwerfer	weit	ferngesteuerte Raketen mit eingebauter Kamera: wird Ratchet getroffen, verliert Ihr die Kontrolle
Köder-Handschuh	kurz	Ratchet-Puppen sorgen für Ablenkung
Abwehr-Drohnen	kurz	ein Ring aus Bomben schützt Euch
Stromklaue	kurz	Ihr brutzelt die Robos mit Stromschlägen
Wandlerstrahl	kurz	verwandelt viele kleine Gegner in Hühner
R.I.D.A.	mittel	vernichtet mit einem Schlag alle Monster, teuer


PS2 Sackgasse? Nein, mit den Magnetschuhen lauft Ihr Wände hoch.



PS2 Für die zielsuchenden Verwüsterraketen braucht Ihr freies Schussfeld (links), während Ihr die Flugbahn der Visibomben selbst bestimmt (rechts).


PS2 Erste Runde im Finale: Ballert schnell mit Raketen auf Dreks Mech.

zer und Flieger auf, die Euch schon von weitem unter Beschuss nehmen. In der Kyzil-Ebene nützen Euch die Raketen mit eingebauter Kamera auch zur Aufklärung: So erspäht Ihr Geschütze, die außerhalb Eures Blickfeldes liegen – und bleibt selbst unentdeckt. Ballert eine Visibombe in jede neue Schlucht, dann habt Ihr Überblick.

Die Ausrüstung

Praktische Werkzeuge

Ihr steht vor einer verschlossenen Tür oder einem Abgrund und kommt nicht weiter? Dann braucht Ihr neues Werkzeug: Unsere Tabelle (unten) zeigt Euch die Fundorte der 14 Extras und was Ihr mit ihnen machen könnt. Um sie freizuspielen, erledigt Ihr einfach die ungelösten Missionen.

Schlösser knacken

Jedes Schloss besteht aus drei Ringen mit Blockern und Lasern, letztere müsst Ihr auf die Sensoren richten. Mit dem Dietrich öffnet Ihr locker alle Barrieren, wenn Ihr nur eine Regel beachtet: Nehmt Euch zuerst den Ring mit den meisten Lasern und Blockern vor und richtet ihn korrekt aus, dann ergibt sich die Stellung der anderen beiden Ringe fast von selbst.

Bereit fürs Finale?

Vorbereitung

Für den letzten Kampf auf Veldin benötigt Ihr jede Menge Bolts, denn Munition und Bonusenergie sind knapp. Deshalb kauft Ihr unterwegs per PDA ein (was teuer ist). Erweitert Eure Energie auf acht Bälle und füllt in früheren Levels oder beim Hoverboard-Rennen Euren Geldbeutel: Ihr braucht 8.000 Bolts für die Munition im Finale und sogar noch mehr, wenn Ihr mit Raketen schießt. Auf dem Weg dorthin findet Ihr zwar etwa 6.000 Bolts, aber die benötigt Ihr sofort für Raketen, Blaster und Visibomben – in dem Level wimmelt es von Flugschützen, Panzern und Jägern.


PS2 Der Dietrich öffnet Türen: Hier die Lösung für das letzte Schloss im Spiel.

Kampf der Mechs

Obermotz Drek stellt sich im Riesenroboter zum Duell: Vergrößert Clank und ballert ihm ein paar Geschosse vor den Latz. Diese Runde gewinnt Ihr ohne Probleme.

Über berstende Inseln

Anschließend flüchtet Drek über mehrere Inseln und nimmt Euch mit Bomben und Raketen unter Beschuss: Lauft ihm hinterher und weicht seitlich aus. Überspringt die Glutwelle, in der anschließenden Feuerpause nehmt Ihr Drek mit dem Blaster aufs Korn. Hat Drek einen von sieben Energiekanistern verloren, zerstört er die Insel und fliegt zur nächsten. Sammelt schnell die erscheinenden Extras und sprintet zu den Schwebeplattformen, bevor die Insel abstürzt. Verfolgt Drek mit den Schwunghaken und haltet die Düsen bereit, denn eine der Plattformen bricht bereits zusammen, bevor Ihr sie berührt.


PS2 Bei Dreks Verfolgung benötigt Ihr Schwunghaken und Düsenpack.

Gebt Drek den Rest!

In der letzten Arena packt Drek alle seine Waffen aus und hetzt sogar Robos auf Euch. Das Ausweichen ist in diesem Raum aber leichter, denn eine Schiene führt rund um die Arena: Rutscht mit den Grindschuhen im Kreis und kontert mit dem Todeshandschuh. Dabei müsst Ihr dem Mech möglichst nahe auf den Panzer rücken, denn die folgende Pause für Euren Konter ist nur sehr kurz. Erst wenn sich Drek von der Arena entfernt oder die Munition knapp wird, greift Ihr zu Verwüster und Visibombenwerfer. Diese beiden Waffen sind teuer und das Zielen aus der Egoperspektive ist kompliziert. Die meisten anderen Waffen treffen Drek nicht – viel Glück!

Sammelt alle Extras!

Werkzeug	Fundort	Zweck
Dietrich	Vorposten X11, Aridia	knackt verschlossene Türen
Hydrobeamer	Blarg-Station, G34-Nebel	kann Wasser aufsaugen und in Pools füllen
Schwunghaken	Metropolis, Kerwan	Ihr schwingt wie Tarzan über Abgründe
Gadgetron-PDA	Gorda City, Oltanis	damit könnt Ihr jederzeit Munition kaufen
Metalldetektor	Fort Krontos, Batalia	findet versteckte Bolts
Holo-Verkleidung	Gadgetron-Fabrik, Kalebo 3	macht Euch zum harmlosen Robo
Helipack	Metropolis, Kerwan	Gleitflug und höhere Sprünge
Düsenpack	Jowai-Seebad, Pokitaru	damit könnt Ihr fliegen
Hydropack	Bombenfabrik, Hoven	macht Euch im Wasser schneller
O2-Maske	Jowai-Seebad, Pokitaru	schützt vor Giftgas
Schall-Summoner	Vorposten X11, Aridia	aktiviert die Sandmaus
Pilotenhelm	Blarg Depot, Gaspar	fliegt den Düsenjet auf Pokitaru
Grindschuhe	Blarg-Station, G34-Nebel	Ihr rutscht über Schienen
Magnet-Stiefel	Kogor-Raffinerie, Orxon	ermöglicht Spaziergänge im All



PS2 Gleich ist er hinüber: Lauft möglichst nahe zu Drek und ballert pausenlos mit dem Blaster – könnt Ihr keine Munition mehr nachkaufen, nehmt Ihr die Raketen.

MANISCHER MOMENT!


"Die hier ist für dich": Das aggressive Marketing von heute treibt seltsame Blüten.

Wenn der Postmann eine Ladung Umschläge mit unbekanntem Absender in der Redaktion abliefert, wundert sich das schreibende Personal: Haben etwa aufgebrachte Fans eines von uns zu Recht verschmähten Spiels eine heimtückische Racheaktion organisiert? Das Öffnen der brisanten Post förderte ungewöhnliches ans Tageslicht: Auf einem Serien-Drohbrief klebte eine 9-mm-Patrone – ohne Schwarzpulver, aber dafür mit eingraviertem Namen des Empfängers. Des Rätsels Lösung: Sony wollte nochmal eindrücklich auf das Gangsterepos "The Getaway" (Test ab Seite 74) hinweisen – ob's die richtige Methode war, sei dahin gestellt, angesichts der andauernden Gewaltdiskussion macht sich dennoch Verwunderung breit. Schließlich gibt sich gerade der PS2-Hersteller sonst alle Mühe, sein familienfreundliches Image zu verteidigen.

Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Im Preview-Teil dominierte zur Jahreswende das N64: Neben dem Knuddelhüpfer "Yoshi's Story", "F-Zero X" und "1080°" warfen wir einen frühen Blick auf "Legend of Zelda" – in der ersten Version sah Blondschopf Link skurrilerweise seinem kommenden Gamecube-Alter-Ego fast ähnlicher als seiner endgültigen Modulform. Während der Testteil mit unspektakulären Weihnachtsnachzüglern und Import-B-Titeln gefüllt wurde, sorgten zwei Features für Interesse: Auf fünf Seiten wurden die technischen Fortschritte der 32-Bit-Spiele und das nahende Saturn-Ende analysiert. Die 'Zukunft des Videospiels' präsentierte sich gar noch umfangreicher, schließlich schien der 64DD-Flop damals noch vielversprechend zu sein...

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Manche Dinge ändern sich nie: Wer heutzutage im Fluzeug reist, bekommt jedes Mal den gleichen Wisch mit Sicherheitsbestimmungen vorgesetzt. In der Zukunft sieht's für "Tribes: Aerial Assault"-Söldner nicht anders aus – auch Jetpack-Piloten sind vor dem warnenden Papierkram nicht gefeit.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Ulrich Steppberger (us), Colin Gäbel (cg) • **Freie Mitarbeiter:** Max Wildgruber (mw), Simon Biedermann (sb), Thorsten Küchler (tk), Oliver Ehrle (oe)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/7401-0, Telefax 08233/7401-17
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
Email: maniac@pan-adress.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 87 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Tomb Raider" © Eidos
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.
IVW

NEXT TIME: 3/2003

erscheint am 5. Februar

Die Branche befindet sich zwar noch im traditionellen Winterschlaf, doch wir scheuen keine Mühe, interessante Titel für Euch auszugraben: Rennspieler erwartet ein flotter Frühling, neben dem Xbox-Edelraser **Racing Evoluzione** aus der Ferrari-Heimat Italien kündigen sich auf der PS2 der Rockstarflitzer **Midnight Club 2** und Acclaims Offroadspektakel **Paris-Dakar 2** an. Wem es mehr nach Action gelüstet, freut sich mit uns auf den Test von **Primal**, die Ballermechs von **Battle Engine Aquila** und einen ausführlichen Blick auf **Panzer Dragoon Orta** – mit etwas Glück stürzen wir uns auch endlich auf eine spielbare Fassung von **Devil May Cry 2**. Für Hüpfspielfreunde halten wir Ausschau nach neuen Infos zu **Vexx**, Sportler verkloppen sich mit den Muskelbergen von **Legends of Wrestling 2**. Wenn alles klappt, gibt's nach dem schnuckeligen Kalender dieser Ausgabe zudem erste echte Spielebilder und Infos zum Strandmiezenspaß **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball** (Bild).



INSERENTEN

ACME	71
Activision	2. US, 3, 15, 37
Fairplay	89
Game Castle	83
Game It	87
Hellfire	93
Infogrames	43
Konami	21
Media Attack	73
Media Games	85
Primal Games	47
Spielraum	89
Spielraum	93
Take 2	4, 4. US
TDK	29, 31
THQ	3. US
Thrustmaster	79
Tradelink	89
Ubi Soft	11
Vivendi	77


XBOX


grand theft auto
vice city
WWW.VICECITY.DE
PlayStation 2
STAR
Offizielles PlayStation 2 Magazin: 92%
"Das bis dato beste PS2-Spiel"
play KING
Play the Playstation: 94%
"Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen!"
HIT PLAYZONE
Playzone: 91%
"DER Blockbuster des Jahres auf PS2"
93% GamePro PLATIN AWARD
SPECIAL AWARD GamePro ATMOSPHÄRE HIT!
GamePro: 93%
"Kauft euch dieses Spiel!"
ScreenFun AWARD
BRAVO ScreenFun NOTE 1
Bravo Screenfun: Note 1
"Noch nie war ein Videospiel so cool"
IT'S A MANIAC
Maniac: 91%
"Vice City gehört ins Pflicht-programm jedes PS2-Zockers"
PLAYERS CHOICE
Players: 92%
"Das beste PS2-Spiel"
SOUNDTRACKALBEN EXKLUSIV VON EPIC RECORDS
WWW.VICECITYRADIO.COM
PlayStation 2
EPIC
"PlayStation" logo is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ©. "Epic" and Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada./C 2002 Sony Music Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.